

SUPER GAMEPOWER

NASCAR '99 acelera o P.Station

Nº 56
R\$ 4,00



6642

O JOGO DO ANO:

METAL GEAR SOLID

DETONADO!

- ✓ 12 páginas
- ✓ 35 mapas

GAMEPRO
DIRETO DOS
USA

DREAMCAST VEM AÍ:

- ✓ A versão japonesa
- ✓ Resident Evil confirmado

151 GOLPES DE SAMURAI SPIRITS 2

E MAIS:

Spyro The Dragon (P.Station)
Buck Bumble (Nintendo 64)
Guardian Force (Saturn)
Arquivo X (PC)

www.sgp.com.br

ISSN 0104-611X



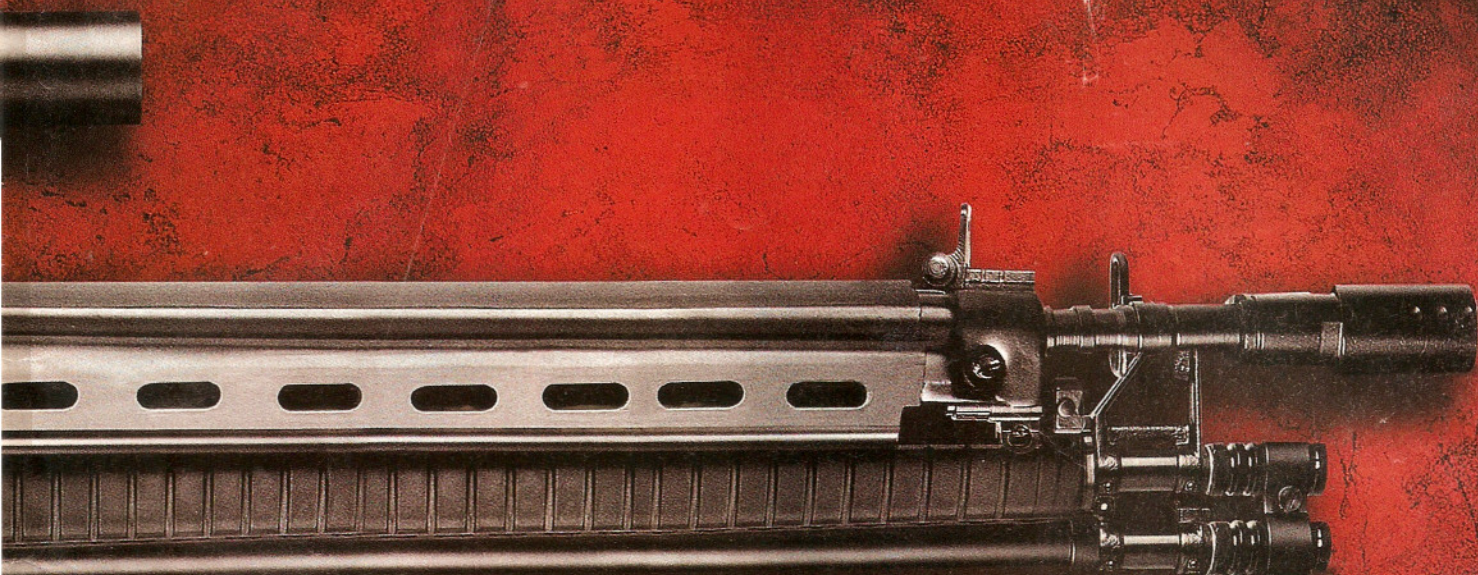
00056
9 770104 611006

NINTENDO 64



Acclaim
entertainment inc.

F/NZCA 565



Chegou Turok 2. O maior cartucho da história, com 256 megas. Mais de 30 inimigos com inteligência artificial. 24 armas diferentes. 10 luzes dinâmicas. Sete gigantescas fases com muita tensão, sangue e terror. E aí? Vai encarar? Para saber onde encontrar ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234



Expansion Pak



4 Jogadores Simultâneos



Compatível com
Banco Pak™
Cartucho de Memória
para Controller N64

Nintendo
by **gradiente**

SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

NINTENDO 64

Buck Bumble	21
Choro Q 64	45
Extreme G 2	43
GT 64	17
Nightmare Creatures	17
Rakugakids	20
Rush 2: Extreme Racing USA	16
WCW/NWO Revenge	43
WipeOut 64	19

SATURN

Guardian Force	22
----------------	----

P.STATION

Advan Racing	15
Bomberman Fantasy Force	35
Carom Shot 2	42
Colony Wars: Vengeance	28
Eternal Wings	45
Family Bowling	35
Hard Boiled	35
K-1 Gran Prix '98	15
Medieval	31
Metal Gear Solid	52
Nascar '99	40
Puzzle Bobble 4	27
Resident Evil: Director's Cut - Dual Shock Version	34
Resident Evil 2 - Dual Shock Version	34
Spyro the Dragon	24
Star Ocean Second Story	26
Street Fighter Zero 3	19
The King of Fighters Kyo	35
Twisted Metal 3	16
Vampire Savior: EX Edition	17
Wild 9	30
World Pro Tennis '98	41

DREAMCAST

Blue Stinger	14
Climax Landers	18
Evolution	18
Monaco Gran Prix Racing Simulator	15

PC

Arquivo X	32
Forsaken	34
Interstate '82	17
Motocross Madness	44
Need for Speed III	33
Tiger Woods '99	34

ARCADE

Samurai Spirits 2	36
Star Wars Trilogy	18

NES

Metal Gear	64
Snake's Revenge	64

MSX

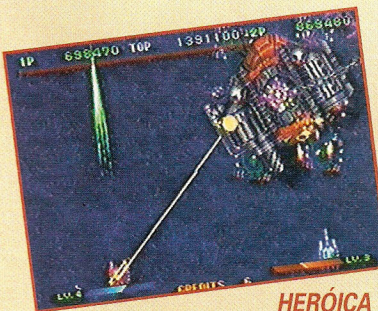
Metal Gear	64
Metal Gear 2: Solid Snake	64

Ilustração de Capa: HECTOR E ROKO



ALTA ESPIONAGEM

Metal Gear Solid chega como forte candidato a jogo do ano (página 52)



HERÓICA RESISTÊNCIA

Guardian Force (página 22), não deixa o Saturn ficar a seco

CIRCUITO ABERTO 12

O sonhado Dreamcast e seus primeiros jogos

PRÉ-ESTRÉIA 14

Um pacote de fim de ano para ninguém botar defeito

PAINEL 34

Novas versões do velho Resident Evil e novos jogos de PC

GOLPE FINAL 36

Samurai Spirits 2, nova versão do 64 bits da SNK

BOA E ESTRANHA MISTURA
Buck Bumble (N64) tem combate espacial e muita ação (página 21)



A VINGANÇA

Colony Wars Vengeance, do P.Station, mantém o nível do primeiro jogo (pág. 28)

ESPORTE TOTAL 40

Muita velocidade em Nascar '99 e GT 64

DETONADO 52

35 mapas para você chegar ao final da nova sensação do P.Station

FLASHBACK 64

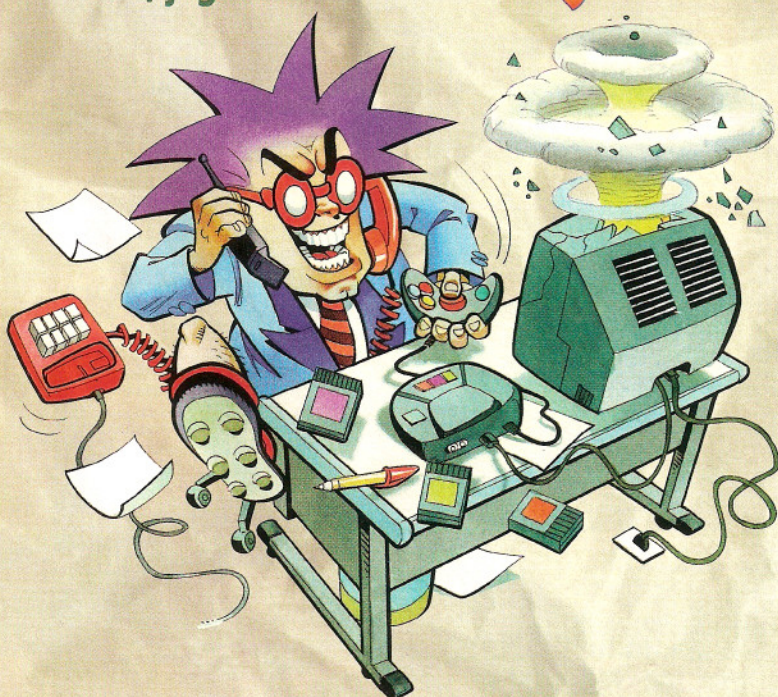
Os antecessores de Metal Gear Solid

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

SATURN	WarGames: Defcon 1	50
Enemy Zero	46	
Rampage World Tour	48	
Shining Force III	46	
NINTENDO 64	Forsaken	46
Gex: Enter the Gecko	48	
P.STATION	International	48
Crime Killer	46	
Lode Runner	51	
Resident Evil 2	49	
Dual Shock Version	49	
Rival Schools	46	
Spyro the Dragon	47	
Tenchu	47	
Theme Hospital	49	
The King of Fighters	47	
Kyo	47	
Toca Touring Car Championship	48	
PC	Deathtrap Dungeon	49
Diablo	48	
SNES	The Mask	46
Yoshi's Island	51	
ARCADE	Street Fighter Zero 3	47

SCP CARTAS

Disfarçado de detetive, o nosso Marcelo Kamikaze suou a camisa como nunca este mês. Estudou a fundo todos os caminhos de Metal Gear Solid e produziu uma das melhores matérias de sua carreira. Sem chupar de lugar nenhum, produziu os 35 mapas que levam você ao final do jogo. De quebra, conta a história do game no Flashback. Mas a grande expectativa do mês fica por conta do lançamento do Dreamcast, que acontece dia 27 no Japão. Circuito Aberto fala mais sobre o console e mostra um pouco de seus primeiros jogos. Mas não é só o novo console que tem novidades: a Pré-Estréia está recheada delas, numa briga que só vai ter um ganhador: você, jogador!



BILL GAMES

Faz pouco tempo, o Chefe foi entrevistado sobre o eterno problema da violência nos jogos. Repetiu o que

sempre fala pra todo mundo que o questiona: "tudo bem, os jogos podem até ser violentos, mas o problema é cada pai não deixar o seu filho só jogar o tempo inteiro". Nos Estados Unidos, a própria indústria já começou a brechar um pouco a violência dos jogos. É a famosa auto-regulamentação ou, como preferem alguns, auto-censura. E vocês, brothers, o que é que acham? Pensando em seus irmãos pequenos – ou filhos? –, acreditam que a indústria devia levar mais a sério essa questão e vetar jogos muito violentos? Tentando pensar mais como cidadão e menos como gamer, qual sua escolha? Você é a favor da auto-regulamentação ou não?

AKIRA E AGORA

Tá certo que eu azucrino a galera da redação quando eles saem por aí pisando no tomate. Mas também não precisa exagerar: na edição do mês passado eu quase não tenho o que criticar. Vejam só que besteirinha: no jogo Rival Schools – que, por sinal saiu grafado errado, School – a legenda do botão triângulo dizia chute rápido, em vez de chute forte. Na página 50, na dica sobre Crime Killer, o password para acessar a fase 2 está errado. Corremos atrás para obter o certo e, até agora, não conseguimos. Assim que tivermos, vamos publicá-lo, promessa de ombudsman. Bem, no especial P.Station Magazine, ficou faltando publicar um dos revendedores consultados na matéria sobre acessórios, a Câmera Games. O telefone é (011) 228-0822. Tomara que o tédio acabe.



ARTE NO ENVELOPE

Chegado num bicho feio, o paulista Leandro José Corrêa, da cidade de Mauá, foi buscar inspiração nos monstros de Resident Evil para faturar o prêmio do mês. Vai passar o ano novo com boné e camiseta da SGP. E, nos dois próximos meses, o premiado vai levar um P.Station, cortesia da Câmara Games



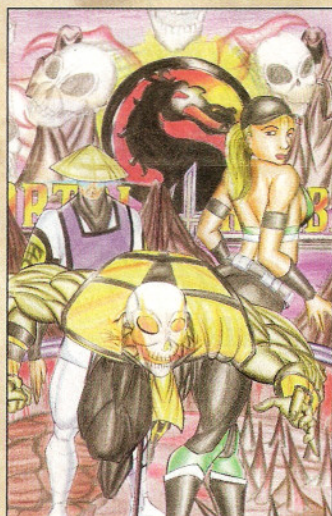
O poderoso Hulk também teve seus tempos de galã. O Elriek Francis Maceno, de São Paulo, capital, não consegue esquecer disso...

PREMIADO

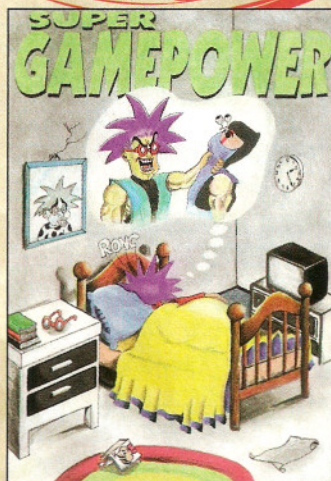
O Leandro José da Corrêa anda assombrando a cidade de Mauá, SP, depois que aderiu ao estilo Resident Evil



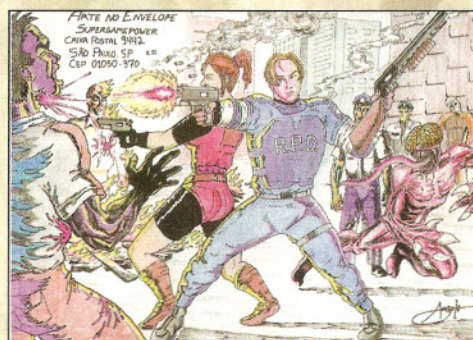
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



Sempre nas paradas, Mortal Kombat continua fazendo a cabeça de gente como o Cleiton Rodrigues da Silva, do bairro paulistano de São Miguel Paulista



O Fagner dos Santos, de Mogi das Cruzes, SP, revela em primeira mão que o Chefe quer mudar de identidade para arrancar os olhos do Sub-Zero



Rolou uma violência no desenho do Angelo Roncallo, de Três Lagoas, MS. Outro que é fã do Resident Evil

FAÇA ARTE COM E



Fã do Yuyu Hakusho, o Davi Francisco da Silva, de São Paulo, SP, estava muito a fim de aparecer na SGP. Conseguiu!

Mas que audácia!
O Rafael Frello
Joaquim, de
Criciúma, SC, foi
ficando Intimo
e... folgado!
Podia ter levado
o prêmio do
mês, mas
abusou da
paciência do
Soberano



O paraibano
Adair França da Silva, cheio de
conversa, arriscou uma arte p&b
de Jin Kazama, de The King of
Fighters



A Helen Cabral Heller, de Porto
Ferreira, SP, está louquinha para
amarrar o Chefe, mas fica jogando a
bola pra Marjô...



O carioca
Wagner
Barros, de
Bonsucesso,
daria uma
olaria para
ter a Chun-Li
ao seu lado
em
Madureira



O Maracanã é pequeno para o time que o
Laurenilson Ribeiro da Costa, de Rondon do
Pará, PA, colocou em campo



O câmera
flagrou o que a concorrência
anda fazendo para tentar beliscar o
Tchan da SGP. Desenho do Leonardo
Alves Pereira, de Hidrolândia, GO



O Diego
Andrade, de Belém do Pará,
faz parte do clube dos amantes de
The King of Fighters



Parece que o
Scorpion andou
fazendo
lambança com
seus poderes...
Desenho do
Rodrigo
Cavalcanti, de
Gama, DF



Golpe ERRADO

No mês passado noticiamos que haveria um torneio só de The King of Fighters '98 em Osasco, SP. Infelizmente, o fax que chegou à redação continha dados de um torneio que ainda não estava confirmado. O Fábio Roberto Soares, o organizador, promete que ainda vai fazer o torneio, mas não sabe quando. No momento em que conseguir estruturar o desafio, os reis da luta vão esquentar a arena!

CLASSIFICADOS

Vendo **um Saturn** com **dois controles**, **oito CDs** e **uma pistola**. R\$ 300,00. Tratar com Leandro, (011) 972-3149, São Paulo, SP.

Troco **um P.Station** com **dois controles**, **um Memory Card** e **24 CDs** por **um Nintendo 64** com **dois controles**, **dois cartuchos originais** e **um cartucho de memória**. Tratar com Leonardo, (011) 6141-3463, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **cinco cartuchos** e **um controle**. R\$ 180,00. Tratar com Sidney, (011) 6451-3865, São Paulo, SP.



Estou jogando Alundra e não consigo passar da floresta onde ficam os macaquinhos. Gostaria de saber também para que servem o Acqua Cape e o Jess Letter e o que devo fazer para pegar a espada de fogo.

Menandro Thiele
São Leopoldo, RS

MK: o Acqua Cape você vai usar para nadar. Já o Jess Letter não serve para nada. Essa floresta em que você está se chama Murg Woods. Não se preocupe com ela agora. Simplesmente volte para Inoa. A espada de fogo ainda está longe. Para saber como chegar lá, veja o detonado na revista especial PlayStation Magazine.

Em The City of Lost Children, como faço para pegar o item Brush e a porta em que o garoto troca o Bag of Mables pelo Satuom?

Vinicius Vidal
Encantado, RJ

MK: no caminho para o pier, há uma escada que fica perto de uma porta. O item Brush está debaixo dessa escada. A porta que você está procurando fica logo acima da sala de aula.

Não estou conseguindo encontrar o quebra-cabeças que abre a fase Mad Monster Mansion, em Banjo-Kazooie. Vocês podem me ajudar?

Diego Gonçalves
Goiania, GO

LM: é o seguinte, Diego. Para abrir qualquer fase em Banjo-Kazooie você tem de encontrar as peças do quebra-cabeças. Funciona como em Mario, quando você tiver um certo número de peças, a fase abrirá. Para saber onde estão todas as peças, veja o detonado na edição 54.

Eu e meu amigo terminamos Parasite Eve e abrimos o EX Game. O que temos de fazer para usar o elevador e salvar o jogo dentro do prédio?

José Torres Netto
Caucaia, CE

MK: a cada 10 andares do Chrysler Building há um chefe. Sempre que você derrotar o chefe, ganhará a chave para usar o elevador e descer para gravar o jogo. Só dá pra descer.

Troco **um P.Station** com **dois controles**, **4 CDs** e **um Memory Card** por **um Saturn** com **dois controles**, **três CDs** e **um cartucho de RAM**. Tratar com Alexandre, (027) 261-1956, Linhares, ES.



Vendo **um Saturn** com **dois controles** e **52 CDs**. R\$ 300,00. Tratar com Marco, (048) 235-1027, Florianópolis, SC.

Vendo o cartucho **International Super Star Soccer 64** para Nintendo 64. R\$ 60,00. Tratar com Rony, (021) 569-0246, Rio de Janeiro, RJ.



Vendo **um P.Station** com **um controle analógico** e **três CDs**. Ou troco por **um Nintendo 64**. Tratar com Marco Aurélio, (011) 255-5081, São Paulo, SP.

sgp na rede

Como faço para virar aprendiz do terceiro mestre de Breath of Fire III?

Vitor Rollemberg
tito10@zipmail.com.br

No detonado de Breath of Fire III, diz que devo apertar um triângulo na árvore Peco para ganhar a Flower Jewel. Já apertei e não aconteceu nada. O que faço?

Jefferson Charczuk
jcharczuk@hotmail.com

MK: Vitor, para se tornar aprendiz do terceiro mestre, você deve ter 15 armas. O negócio é comprar qualquer arma, mesmo as tranqueiras, para chegar no mestre com as 15 armas. Se você não conseguiu pegar a Flower Jewel, Jefferson, provavelmente não tem experiência suficiente. Então,

continue explorando as cidades vizinhas.

Quando estiver com mais experiência, volte à árvore Peco.

Estou jogando Final Fantasy VII e gostaria que você me ajudasse. Depois de pegar o Chocobo pela primeira vez, encontrei uma torre com a estátua de um condor. Um cara fez uma pergunta e respondi com a primeira opção. Depois comprei a revista com o detonado e vi que a certa era a segunda. O que faço agora?

F. Leite
fleite@mandic.com.br

MK: o Condor Fort é um lugar opcional. Você só vai se quiser. Só depois ele vai se tornar obrigatório. Não se preocupe com as opções, não existe certo ou errado. De qualquer maneira você vai chegar ao final e, se a opção for imprescindível, ele fará a pergunta de novo.

Na PlayStation Magazine, vi uma foto de Final Fantasy VII que mostra o buggy parado em frente à mina. Como faço para usar o buggy para chegar à mina?

Caio
caio@campinet.sp.gov.br

MK: vá para Costa del Sol montado no buggy e use o navio.

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

Os 10 mais procurados



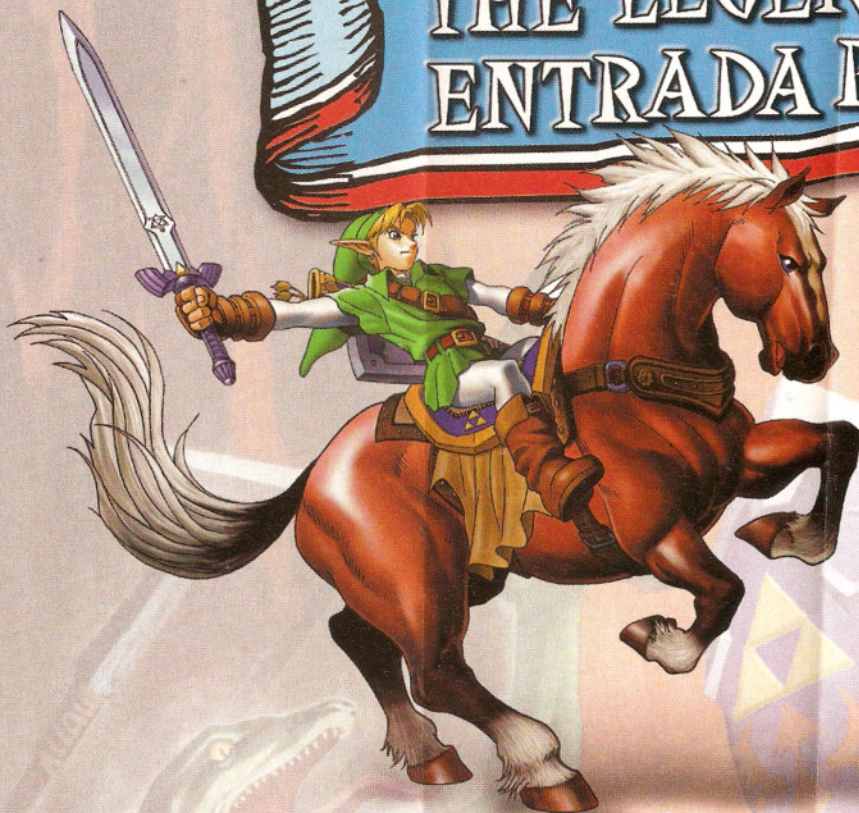
Porrada da melhor qualidade, Mortal Kombat 4 assume a primeira colocação na lista dos 10 mais procurados nas locadoras do país. O

Baby aqui, como bom brigão, comemora e assina em baixo. Mortal, contudo, é o único game de luta que aparece na lista. Pelo jeito, o pessoal preferiu queimar calorias batendo uma bola ou pisando fundo no acelerador. Prova disso são ISSS 64 e World Cup '98, que voltam às paradas, e F-Zero X, GT 64 e o novo F-1 World Gran Prix, pela primeira vez na lista.

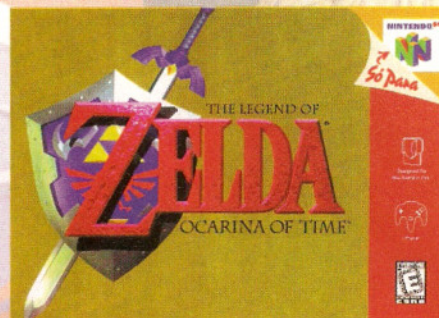
Jogo	Console	Gênero
1 Mortal Kombat 4	Nintendo 64	luta
2 Mission: Impossible	Nintendo 64	ação
3 007 GoldenEye	Nintendo 64	ação
4 ISSS 64	Nintendo 64	esporte
5 F-1 World Gran Prix	Nintendo 64	esporte
6 Banjo-Kazooie	Nintendo 64	aventura
7 World Cup '98	Nintendo 64	esporte
8 GT 24	Saturn	esporte
9 F-Zero X	Nintendo 64	esporte
10 Gex: Enter the Gecko	P.Station	aventura

Fontes: em São Paulo, MSM Games (011) 864-5083, Nikas Games (011) 875-2737, Tilt's (011) 5583-3468; em Salvador, Só Games (071) 240-6353; no Rio de Janeiro, Game Palace (021) 430-7146; em Curitiba, Videoteka (041) 262-7581.

THE LEGEND OF ZELDA: OCA ENTRADA PARA UM MUNDO



The Legend of Zelda
Ocarina of Time



2x R\$ 64,⁵⁰



NINTENDO 64

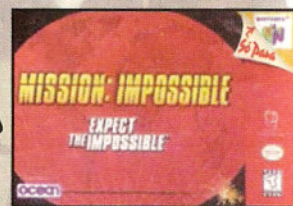
Novo preço



3x R\$ 133,⁰⁰
OU 10x DE R\$ 50,⁹⁵

MISSION IMPOSSIBLE

Orçamento



2x R\$ 64,⁵⁰

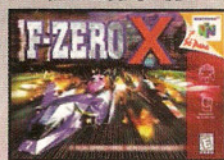
TUROK 2

Orçamento



2x R\$ 49,⁵⁰

F-ZERO X



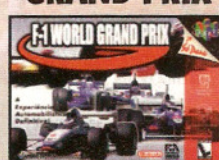
2x R\$ 49,⁵⁰

WF WAR ZONE



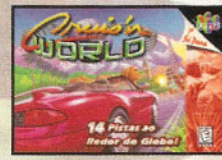
2x R\$ 49,⁵⁰

F-1 WORLD GRAND PRIX



3x R\$ 33,⁰⁰

CRUISN' WORLD



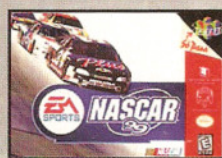
2x R\$ 49,⁵⁰

GOLDENEYE 007



2x R\$ 39,⁵⁰

NASCAR 99



2x R\$ 49,⁵⁰

BANJO - KAZOOIE



2x R\$ 49,⁵⁰

ESPECIAIS DO MÊS

INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64

2x R\$ 34,⁵⁰

COMPRA AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

OCARINA OF TIME. SUA PORTA DE CHEIO DE MAGIA E AVENTURA!



Entre no incrível mundo de fantasia, magia e ação, o mundo do game mais aguardado de todos os tempos, a ser lançado exclusivamente para Nintendo 64: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Com incríveis 256 megabits de memória, The Legend of Zelda: Ocarina of Time incluirá todos os elementos que fizeram a série Zelda ser amada por gamers no mundo inteiro, de todas as idades: gráficos excelentes, efeitos audio-sonoros imersivos, jogabilidade brilhante e a continuação da saga de Link e Zelda no Mundo de Hyrule, desta vez em ambientes totalmente tridimensionais. O game, que com certeza marcará uma nova era nos video games, apresentará incontáveis horas de jogo, mais de 40 minutos de sequências animadas e traz também surpresas empolgantes, como a inclusão de uma fada guardiã, que defenderá Link sempre que o perigo estiver por perto.



SUPER NINTENDO

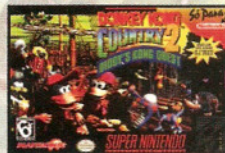
3x R\$ 83,00
OU 10x DE R\$ 31,80

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE
E SUPER MARIO WORLD.

NOVO
design



DONKEY KONG COUNTRY 2



R\$ 49,00

KIRBY SUPER STAR



R\$ 49,00

FIFA 98 A CAMINHO DA COPA



R\$ 59,00

GAME BOY COLOR

O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.

SOB CONSULTA

POKÉMON VERSÃO VERMELHA



R\$ 59,00

POKÉMON VERSÃO AZUL



R\$ 59,00

Os monstros vão invadir a tela de seu Game Boy!! Capture, crie, troque, alimente e torne estes monstros virtuais os seus melhores amigos. Pokémon, a mais nova mania disponível só pela Nintendo!

DONKEY KONG LAND



R\$: 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo

by @gradiente

www.nintendo.com.br



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com

CIRCUITO ABERTO

ESTÁ CHEGANDO A HORA DE VER O DREAMCAST

O Dreamcast está prestes a deixar o terreno dos sonhos e tornar-se realidade. No dia 5 de outubro, a Sega do Japão reuniu a imprensa e a indústria do videogame para anunciar os detalhes do lançamento. O console chegará às lojas com uma semana de atraso, no dia 27 de novembro. Na caixa, além do videogame, virão um controle, um cabo modular, um cabo A/V estéreo, um cabo de força e o software Dream Passport, com informações sobre o sistema. O pacote custará 29.800 yen, cerca de US\$ 220.

12 JOGOS ATÉ O FINAL DO ANO

No dia 27, haverá cinco jogos nas prateleiras:

Sega Rally 2: DC

Bound, primeiro game a ter suporte para jogo em rede, **Virtua Fighter 3TB**, **Godzilla Generations**, **July** e **Pen Pen Tri-ice-Ion**. Os lançamentos não param por aí. Até o final do ano o Dreamcast terá 12 títulos. De acordo com a Sega, será lançado um jogo em cada semana após a estréia do console (**Blue Stinger**, em

3 de dezembro; **Geist Force**, em 10 de dezembro; **Sonic Adventure**, em 17 de dezembro) e quatro jogos –

Incoming, **Evolution**, **Seventh Cross** e **Monaco Gran Prix Racing Simulation 2** – no dia 23.

Todos os games custarão por volta de US\$

43. O melhor, contudo, ainda está por vir. A Capcom deve lançar dois jogos no ano que vem, **Bio Hazard** (ou **Resident Evil**) **Code: Veronica** e **Power Stone**, um game de luta totalmente diferente de **Street Fighter**. A Namco vai desenvolver jogos para o console. A SNK, além de produzir games (entre eles uma versão de **The King of Fighters**), terá ligação direta do console com o Neo Geo Pocket, que funcionará da mesma maneira que o Visual Memory System, da própria Sega.



Dreamcast deve custar em torno de US\$ 220 no Japão



O "MENU" DO DREAMCAST

Blue Stinger



Sega
Ação

D2



Warp
Ação/RPG

Godzilla Generations



Sega
Ação

Monaco Gran Prix



Ubi Soft
Corrida

Pen Pen Tri-ice-Ion



General Ent.
Esporte

Sega Rally 2



Sega
Corrida

Sengoku Turb

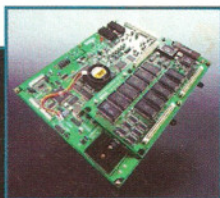


NEC
RPG/ação

JOGOS PARA ARCADE GANHAM VERSÃO



The House of the Dead 2 será um dos primeiros jogos da Naomi, placa da Sega



Sempre que a Sega pensa em um novo console, a idéia é levar a experiência do arcade para a plataforma caseira. Foi assim com o

Mega Drive e com o Saturn e não será diferente com o Dreamcast. Prova disso é a nova placa para arcade da empresa, a Naomi, compatível com o novo console. A placa tem praticamente as mesmas especificações técnicas do Dreamcast – CPU Hitachi

SH-4 com processador gráfico de 128 bits, placa de vídeo Nec/Video Logic Power VR2 e placa de som Yamaha. Capcom, Jaleco e Tecmo já confirmaram que estão desenvolvendo jogos para a Naomi. A Sega pretende ainda vender a placa para empresas que têm sua própria placa, como a Taito. Os primeiros jogos – **The House of the Dead 2**, **Blood Bullet** e **Dynamite Baseball 98**, todos da Sega – devem ser lançados até o final do ano no Japão e já têm conversão para o Dreamcast garantida.

PACOTE DE PERIFÉRICOS DEVE SAIR EM 99

Além do controle normal, que virá na caixa, e do Visual Memory System, a Sega deve lançar uma série de periféricos para o Dreamcast. Alguns estarão disponíveis no dia do lançamento do console. Entre eles estão o Racing Controller, um volante parecido com o lançado para Saturn, o Arcade Stick, um controle para jogos de luta, e o Dreamcast Keyboard, um teclado que será usado para escrever e-mails e navegar na Internet. Outros periféricos serão lançados em 99. É o caso da VGA Box, que permite ligar o console a um monitor, e o Puru Puru Pack, o Rumble Pak da Sega.

O volante, o teclado e o controle especial para jogos de luta serão os primeiros periféricos



**Resident Evil
Code: Veronica**



Capcom
Ação

Sonic Adventure



Sega
Ação

Virtua Fighter 3TB



Sega
Luta

Power Stone



Capcom
Luta

EXPANSÃO DE MEMÓRIA

Memória RAM não vai ser problema para o Nintendo 64. A exemplo do Saturn, o console ganhou um cartucho de expansão, lançado pela InterAct, no final de outubro. **Turok 2**, **Rogue Squadron** e **Perfect Dark** são os primeiros jogos que vão usar o cartucho, que, nos Estados Unidos, é vendido ao preço de US\$ 29,95.

SALA DE ESPERA

A Nintendo jurou de pés juntos que **Zelda** seria lançado no dia 14 de novembro. O lançamento, contudo, foi adiado mais uma vez. Anotem no caderninho: a data agora é 21 de setembro, apenas dois dias antes do lançamento nos Estados Unidos e uma semana antes do lançamento do Dreamcast no Japão.

CAMPO DE TREINOS

A Sony mostrou seu PDA pela primeira vez na Tokyo Game Show, que rolou em outubro. Por enquanto, dois jogos serão compatíveis com o periférico: **Street Fighter Zero 3** e **Theme Aquarium**, da Electronic Arts. Em **Street Fighter**, você poderá usar o PDA até para treinar.

REALISMO AO VOLANTE

A Namco criou um joystick especial para **Ridge Racer Type 4**, que será lançado em dezembro. O novo controle, o JogCon, terá um botão – que funciona como os



direcionais de carros de controle remoto – bem no centro. Virá ainda com force feedback, aquele mecanismo que faz a direção nos arcades ficar mais pesada quando se passa sobre a grama ou a brita. O preço ainda não foi definido.

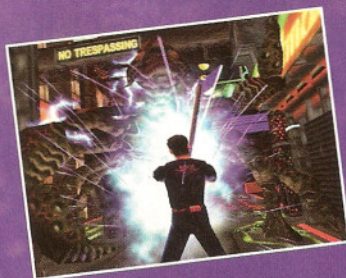
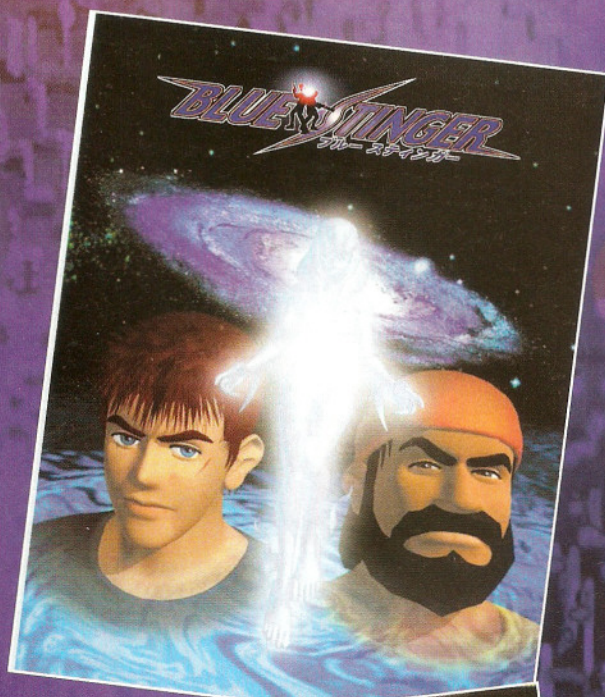
Pré-Estréia

Fim de ano é hora da alegria no mundo do videogame! Da trilogia Star Wars, no arcade, à velocidade de Rush 2 e Extreme G2 no Nintendo 64, tudo vai tremer. O Dreamcast prepara um show de surpresas, como Blue Stinger, e o P.Station inaugura Street Fighter Zero 3 nos caseiros. Confira!



BLUE STINGER
CLIMAX GRAPHICS
ação
DREAMCAST

Blue Stinger é mais um título que promete arrebentar no Dreamcast. Utilizando-se da fórmula consagrada por *Resident Evil*, misturando ação, quebra-cabeças e criaturas nojentas, o título de estréia da Climax Graphics conta, ainda, com a participação de profissionais de Hollywood que têm em seu currículo trabalhos como



Beatle Juice, o Máskara e Marte Ataca. *Blue Stinger* traz também belas cenas de computação gráfica, como é de costume nos dias atuais, mas com um porém: é interativo. Quer dizer, as cenas de cinema fazem, de fato, parte do jogo. São as novas tendências do poderoso Dreamcast.

Disponível em dezembro

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATOR

UBI SOFT
corrida
DREAMCAST

O circo da Fórmula 1 ganha sua representação mais fiel nos chips do Dreamcast. Baseada num grande sucesso do PC, a Ubi Soft fez um trabalho de primeira, incluindo sons e dados reais no jogo (cortesia da Renault). Os gráficos são bem realistas. Além da modernidade dos



anos 90, você pode saber e curtir como era a Fórmula 1 nos anos 50, quando o argentino Juan Manoel Fangio, o maior campeão da categoria, dominava as pistas.

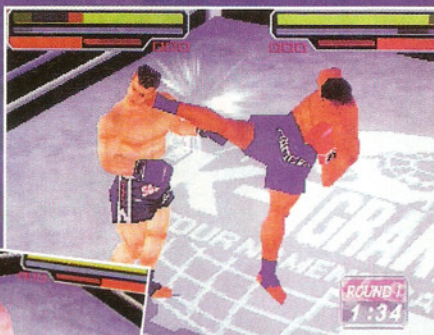
Disponível em dezembro



K-1 GRAND PRIX 98

XING
luta
P.STATION

O maior campeonato de lutas mistas explode no P.Station. Nesta versão participam 16 lutadores, do naípe de Maurice Smith, praticante de muay thai, e do brasileiro Francisco Filho,



representante do caratê Kyokushin. Além desses lutadores, você pode criar o seu próprio competidor.

Disponível em novembro

ADVAN RACING

ATLUS
corrida
P.STATION

Tendo como consultor o time Advan, Advan Racing promete o melhor das corridas de Stock Car. O trabalho de luz e sombra é o ponto forte do jogo. Como em Gran Turismo, há um modo arcade e um de simulação, em que o jogador é um piloto da escuderia que dá nome ao jogo. O replay é um show à parte. Realismo total.

Disponível em novembro

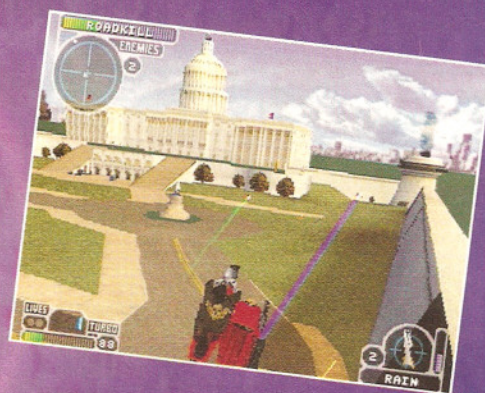




TWISTED METAL III

989 STUDIOS
corrida
P.STATION

O estilo único de Twisted Metal, com vários tipos de veículos e muito combate, conquistou uma legião de fãs e chega ao terceiro mandato. *TM III* continua na mesma linha, só que melhor. A intenção dos produtores foi deixar o jogo



mais realista, com especial atenção para os gráficos. Eles foram reelaborados – não só os veículos, mas também as iluminações e sombras. Personagens tradicionais como Axel e Mr. Grimm se misturam a novatos. *Twisted Metal III* continua demais, unindo os gêneros favoritos de todos: direção e tiro.

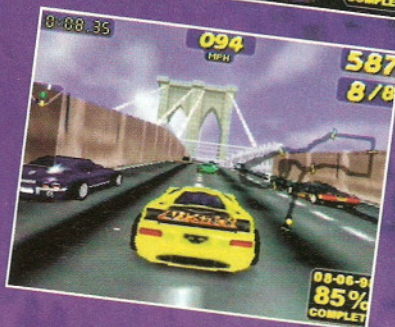
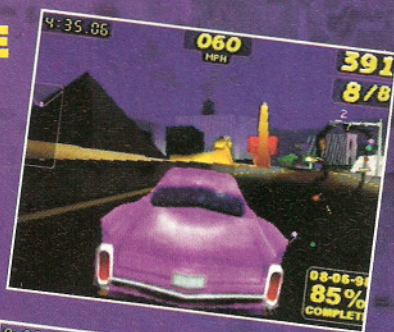
Disponível em novembro



RUSH 2: EXTREME RACING USA

MIDWAY
corrida
NINTENDO 64

Esta sequência de *Rush* traz 16 carros e novos cenários, como Seattle, LA, Hawaii, Las Vegas, Alcatraz e duas pistas em Nova Iorque. Tudo está mais autêntico: os pontos turísticos dos cenários e as características mais



motor, suspensão, a cor, a roda e até o tipo de buzina. *Rush 2* é a melhor ação de arcade que se pode encontrar!

Disponível em novembro



marcantes deles. Na pista de São Francisco você vai se deparar com a tradicional neblina da cidade; em Nova Iorque, vai cruzar a ponte do Brooklyn. Você também pode ajustar quase tudo no seu carro, como pneus,





VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

CAPCOM
luta
P.STATION

Apesar das novas técnicas de luta, *Vampire Savior Ex Ed.* traz os mesmos problemas de velocidade e animação que outros jogos de luta apresentaram, como *X-Men*



lutadores inéditos.

Disponível em novembro

vs. *Street Fighter* e *Marvel Super Heroes*. Já a parte sonora está perfeita.

Esta versão traz mais destaques que a do arcade, como os novos modos Training e Collection, e ainda três



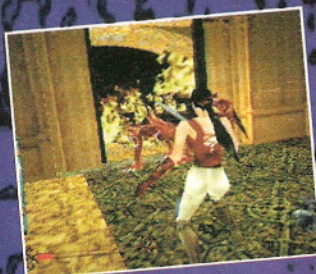
NIGHTMARE CREATURES

ACTIVISION
ação/terror
NINTENDO 64

Nightmare Creatures vai fazer o N64 tremer! Esta versão será idêntica à do P.Station, com exceção da nova câmera chamada "Where am I?". Você joga como o padre Ignatius ou como a

esgrimista Nadia e combate monstros que dominam Londres no século passado. Um vírus foi espalhado pela cidade. Com armas e ataques variados você deve terminar as fases rápido para não ser pego pelo vírus.

Disponível no 1º semestre de 99

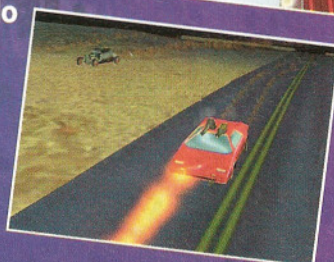


INTERSTATE '82

ACTIVISION
corrida
PC (WIN 95/98)

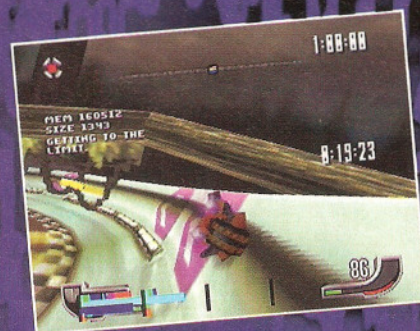
A Activision resolveu voltar no tempo e lançar uma sequência para *Interstate '76*. Você vai começar pilotando um Taurus e terá de desvendar uma conspiração envolvendo assassinatos de presidentes e guerrilheiros da América Central. São 40 veículos variados, incluindo motos e helicópteros.

Disponível em fevereiro de 99



EXTREME G2

ACCLAIM
corrida futurista
NINTENDO 64



Esta sequência de corrida futurista vem com 35 pistas bem velozes e 16 veículos novos. Além disso, estão presentes novas armas, mais variedades de visões, uma nova opção chamada Ghost Race e um novo sistema que, garante a Acclaim, vai tornar o jogo mais rápido que o original. Com toda essa evolução, esperamos que *Extreme G2* consiga ficar firme mesmo com o lançamento de seu grande concorrente, *Wipeout 64*, da Psygnosis.

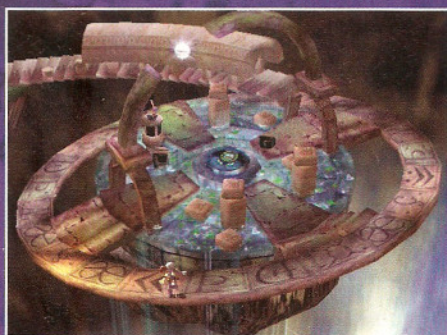
Já disponível

CLIMAX LANDERS

CLIMAX
RPG/ação
DREAMCAST



Climax Landers lembra e muito o estilo de *Zelda*, um RPG com muita ação. Os labirintos são formados aleatoriamente, isto é, um labirinto muda a cada vez que você for jogar. O jogo traz um monte de personagens de



jogos da Climax, como Ryle (*LandStalker* - Mega), Lady (*Lady Stalker* - SNes) e Marlin (*Shining in the Darkness* - Mega), além de 3 personagens originais. Yogurt (*Shining Force* - Mega) faz uma participação especial. O jogo faz uso do Visual Memory.

Disponível em janeiro de 99

EVOLUTION

SEGA/ESP/STING
RPG
DREAMCAST

Evolution foi criado pelo mesmo time de *Treasure Hunter G*, do SNes. O clima do jogo lembra muito *Indiana Jones*. O personagem principal é um

aventureiro, o garoto Mag Launcher. *Evolution* tem bastante ação e labirintos aleatórios, a palavra da moda.

Disponível em dezembro



STAR WARS TRILOGY

SEGA
tiro
ARCADE

Em 1997, Guerra nas Estrelas comemorou os 20 anos de sua primeira exibição. A ocasião foi celebrada com a apresentação da trilogia com novas cenas. A Sega pegou tudo isso e fez um jogo a altura da série em *Star Wars Trilogy*. Todas as cenas mais famosas, como a destruição da Estrela da Morte e a perseguição de motos, estarão presentes. O jogo roda na placa Model 3. Para sentir-se um Luke Skywalker.

Disponível em dezembro





STREET FIGHTER ZERO 3

CAPCOM

luta

P.STATION

A mais recente versão de Street Fighter aparece no P.Station. O jogo é igual ao do arcade, mas os efeitos gráficos das porradas são poligonais, mais impactantes. *Street Fighter Zero 3* é bem diferente dos antecessores, tendo ganho mais complexidade nos



movimentos. Cada lutador pode escolher entre 4 modos, dependendo do seu estilo.

Serão, pelo menos, 28 lutadores, entre velhos conhecidos (Ryu, Ken, Chun Li etc.) e novos rostos (Rainbow Mika, Juli, Juni). A versão do P.Station conta com novos cenários.

Disponível em dezembro



WIPEOUT 64

PSYGNOSIS

corrida futurista

NINTENDO 64



Pak. Já a jogabilidade continua com a mesma intensidade. Para ajudar ainda mais, a trilha sonora techno garante o clima perfeito. São quatro equipes de corrida, cada uma com seus veículos e uma arma especial. Outro ponto é

a visão de dentro da cabine, que garante outra viagem.

Disponível em novembro

Este jogo, bem conhecido dos donos de P.Station, vai chegar agora ao N64. Algumas coisas mudaram. As pistas foram redesenhadas e um novo veículo está presente, o Piranha II. Foi criado o modo para quatro jogadores com divisão de tela e a compatibilidade com o Rumble





golpes são bastante simples. Cada lutador tem os golpes normais e mais dois especiais: um com soco e outro com chute. É possível fazer combos aéreos, mas o máximo que se consegue são dois hits.

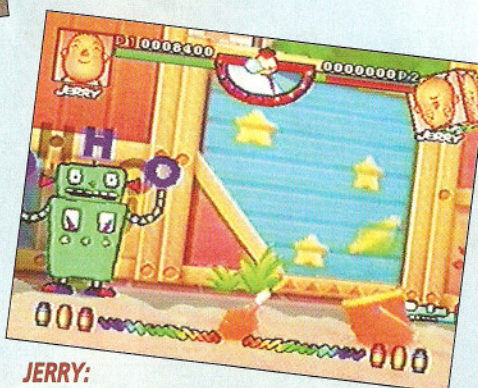
**faça voadora + soco forte,
chute rápido, chute médio, chute forte, ↑ +
chute médio e finalize com chute forte**



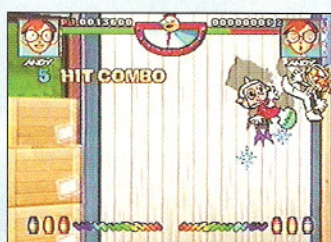
comece com voadora + chute forte, soco médio, chute médio, ↑ + soco forte e, por fim, chute forte



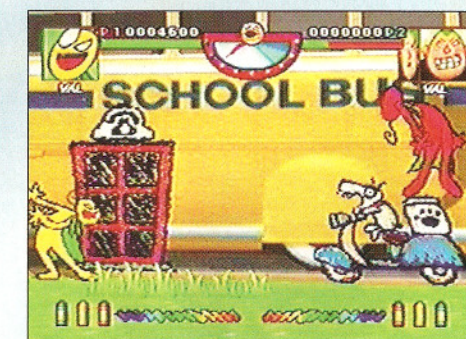
cada personagem possui dois movimentos especiais. Faça ◀◀↓↓▶▶◀◀↓↓▶▶ + soco ou chute. Esse movimento é válido para todos



faça, no canto da tela,
voadora + soco médio, soco rápido
e finalize com ←↙↘→↙↘↙↘
+ soco forte



forte, chute médio, soco forte, ↑ + soco forte e finalize com chute forte



VAL: com o oponente longe, faça $\leftarrow \nwarrow \downarrow \nearrow$
+ chute forte e termine com $\leftarrow \nwarrow \downarrow \nearrow \leftarrow$
 $\nwarrow \downarrow \nearrow$ + chute forte

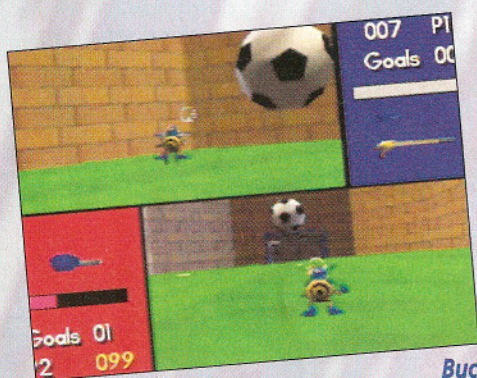


comece com $\leftarrow \nwarrow \downarrow \nearrow \rightarrow$ + soco forte, corra e faça chute médio, $\uparrow$ + soco rápido e termine com soco forte

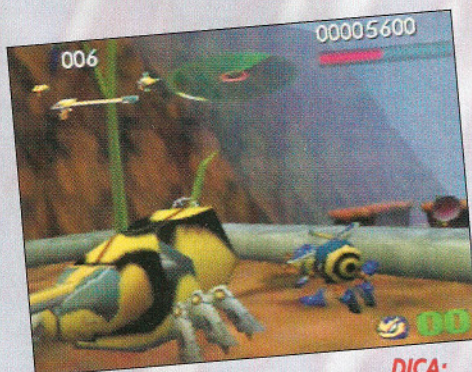


Da GamePro

Buck Bumble é uma boa mistura do combate aéreo de **Star Fox** com a aventura cheia de missões de **GoldenEye**. Parece estranho, mas é isso mesmo. Você vai infiltrar-se em uma missão secreta por um ninho de insetos mutantes chamado The Herb. Você atira bastante, mas as missões também são variadas, com fugas, busca, e missões de destruir, defender-se e até de



Buck Ball é uma boa opção de jogo para você desafiar um amigo



DICA: os weevils atacam com o nariz assim como tanques. Nunca fique de frente para eles, senão vai se dar mal!



DICA: na segunda fase, destrua as juntas no andar

perto do carrinho de mão gigante para descobrir uma passagem secreta



DICA: durante a missão 5, pause nesta plataforma para pegar alguns power-ups. Não tenha à mão o nuke ainda, senão você vai explodir

sabotagem. O ninho The Herb é cheio de áreas secretas e armadilhas. É um lugar com muita neblina e vários inimigos bem detalhados. O jogo é meio complicado e a falta de um ajuste do nível de dificuldade pode decepcionar os iniciantes. A música é

DICA: não é tão fácil de fugir do fogo dos Big Blips. Se tiver uma arma, você pode partir para cima

um ponto forte do jogo, batendo bem com o clima e a ação. Sem falar dos constantes efeitos sonoros. Uma boa opção para jogar com um amigo é o modo head-to-head,

que se assemelha a um jogo de futebol, em que você tem de colocar uma bola gigante dentro do gol.



DICA: para a consagração final na missão 2, use a sua arma mais poderosa e afaste-se depois de cada tiro, antes que os besouros o ataquem

DICA: destrua os portais do The Herb antes de eliminar os geradores de escudo na missão 4, senão os inimigos vão ficar vindo para cima de você

NINTENDO 64

fim

BUCK BUMBLE

NINTENDO 64

UBI SOTT

ação/aventura

4

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 4

SOM 4

2 Jogadores



Por Marcelo Kamikaze

Guardian Force é um jogo de tiro com jogabilidade diversificada e frenética. As fases alternam visão vertical e visão horizontal. Os gráficos são de primeira qualidade. Como em todo jogo de tiro tradicional, quanto mais inimigos você detonar, mais armas e munição você ganhará. Adversários não vão faltar. Eles vêm por todos os lados. Então, prepare-se para girar o canhão de tiro constantemente. Sempre que aparecer um chefe, vai aparecer também um cronômetro. Não é

enfeite: mate o chefe o mais rápido que puder para ganhar bônus. Duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo, dividindo a mesma tela.

fim



DICA: nos chefes em que aparece o tempo, procure soltar todas as suas bombas para matá-los bem rápido e ganhar o bônus

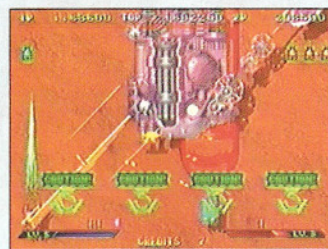
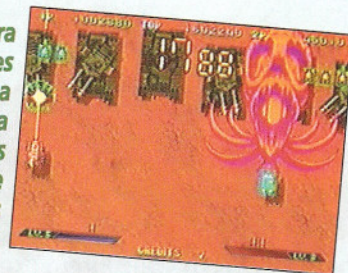


DICA: só pegue o item que aparece quando você mata alguma nave quando ele chegar ao centro da tela. Assim você não corre o risco de trombar com os inimigos



DICA: em certos momentos do jogo você precisará virar o canhão de tiro para acertar os inimigos na diagonal. Com o botão de tiro pressionado, use L ou R

DICA: para acabar com esses tanques na moleza, solte a bomba nas laterais e atire na diagonal nos que restarem



DICA: contra este chefe, tome muito cuidado quando aparecer a

mensagem Caution. Suba rapidamente para a parte superior da tela para fugir da foice



DICA: o ponto fraco desta nave é o centro. Coloque o canhão na lateral e mande bala, quando o centro fechar, fique na parte inferior

GUARDIAN FORCE

SATURN
SUCESS
tiro

4

CONTROLE

4

DIVERSÃO

4

GRÁFICO

4

SOM

4

2 Jogadores
Continue



DICA: para não ter problemas neste ponto, fique girando com o inimigo em círculos e use o canhão para acertá-lo em movimento

The Future Is Now
SNK

THE KING OF FIGHTERS '98

THE SLUGFEST



700
MEGA SHOCK

**Edição especial
com 38 lutadores**

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN TEL.: (81) 6-339-5577 FAX: (81) 6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA 90503, U.S.A. TEL.: (1)310-371-7100 FAX: (1)310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG TEL.: (852) 2-730-0420 FAX: (852) 2-375-3203
SNK SINGAPORE PTE LTD. 7 TAMASEK BOULEVARD #12-02A SUNTEC CITY TOWER ONE SINGAPORE 038967 TEL.: (65) 336-7677 FAX: (65) 336-2270
SNK EUROPE LIMITED 2ND FLOOR, MARLBOROUGH HOUSE, 298 REGENTS PARK ROAD, LONDON, N3 2SZ ENGLAND TEL.: (44) 181-371-9911 FAX: (44) 181-371-9890
NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP 04326-080, SAO PAULO, BRAZIL TEL.: (55) 11-5588-2300 FAX: (55) 11-5588-2790

© SNK 1998 NEO GEO is a Trademark of SNK corporation.

SPYRO

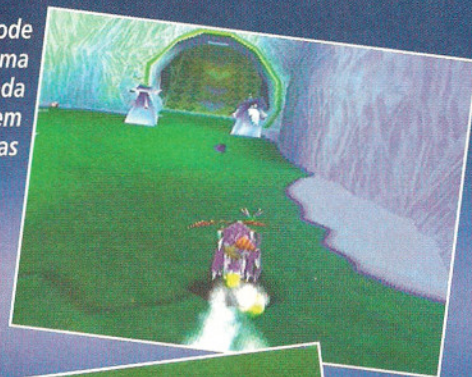
THE DRAGON



Por Marjorie Bros

Nesta nova ação/aventura do P.Station, você vai ajudar o pequenino Spyro a salvar seu mundo do malvado Gnasty Gnorc. Este tal de Gnasty espalhou uma magia por 6 mundos de dragões, transformando todos eles em estátuas de cristal e seus tesouros em soldados do mal. Sua missão vai ser bem difícil. Você vai explorar 30 fases, achar 80 estátuas de dragões, recuperar todas as jóias e 12 ovos e ainda tem de derrotar Gnasty e seu enorme exército. O repertório de

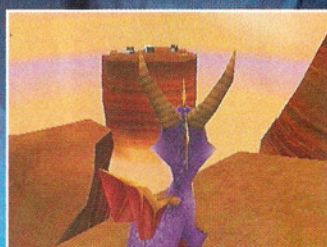
DICA: você pode dar uma superderrapada mesmo em esquinas



DICA: se você alimentar Sparks direitinho, ele pode



protegê-lo de até três golpes



DICA: para dar uma planada bem distante, você

precisa decolar do lugar certo. Se estiver com problemas, estude as áreas de decolagem e suas extensões

movimentos de Spyro é impressionante. Jogando você vai descobrir o quanto. Você conta com a ajuda de Sparks, uma libélula amiguinha que vai

protegê-lo. A animação e os gráficos dão um toque "hollywoodiano" ao game. São tantos os detalhes que, quando Spyro anda, dá até para ver os músculos do rabo mexerem. *Spyro the Dragon* é um herói bem bonitinho e um ótimo jogo de plataforma. fim



DICA: no exército de Gnasty sempre há os inimigos pequenos

que atacam primeiro e cobrem os maiores

SPYRO THE DRAGON

P.STATION
SONY
ação/adventure

4.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador



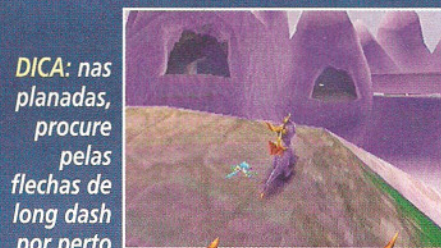
DICA: o fogo sempre abre os baús



DICA: existe sempre uma distância de segurança para eliminar os inimigos parados



DICA: se cair na água com Sparks é mais fácil, pois ele acha a saída



DICA: nas planadas, procure pelas flechas de long dash por perto



TOMB RAIDER 3: PARA VOCÊ QUE SEMPRE QUIS TER UMA AVENTURA COM A LARACROFT.

• playstation •

NOVO! Agora com controle dual shock

NOVO preço

2X R\$
149,50
OU 1+6x 49,08

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSULE + 1 GAME =
CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*



AÇÃO

- Apocalypse
- Crash Bandicoot 3
- Forsaken
- Metal Gear Solid
- Tomb Raider 3
- Resident Evil 2
- Twisted Metal 3

2X R\$
44,95
cada



AVENTURA

- C&C Retaliation
- Mega Man Legends
- The Fifth Element



ESPORTE

- Cool Boarders 3
- International SS Soccer 98
- FIFA Soccer 99
- NBA Live 99



LUTA

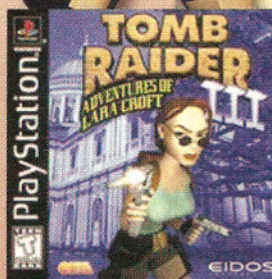
- Bushido Blade 2
- Darkstalkers 3
- Mortal Kombat 4
- Marvel vs. Street Fighter
- Rival Schools (Capcom)
- Tenchu

RPG

- Breath Of Fire 3
- Castlevania: Symphony
- Final Fantasy 7
- Parasite Eve

SIMULAÇÃO

- Formula 1 98
- Moto Racer GP 2
- Nascar Racing 99
- Rally Cross 2



• saturn •

grátis 4 games

virtua fighter 2, daytona usa,
virtua cop e + 1 game clássico

NOVO preço

2X R\$
129,50
OU 1+5x 48,50



Japonês

Americano

AÇÃO - (2x R\$ 47,95)

Castlevania: Dracula X
Deep Fear

LUTA - (2x R\$ 59,95)

Japan Pro Wrestling
King of Fighters '97
Real Bout Special
Vampire Savior

X-Men vs. Street Fighter
Jogos de luta incluem
cartão de memória

Conversor para console

americano: R\$ 20,00 (c/ jogo)

AÇÃO

House of the Dead
Mega Man X4

Resident Evil

AVENTURA

Enemy Zero

Sonic R

ESPORTE

Worldwide Soccer 98

RPG

Magic Knight Rayearth

Shining Force 3

2X R\$
44,95
cada

• dreamcast •



Japonês

ele está chegando.
reserve já o seu!

Acessórios 32 bits

Controle Analógico (PSX/SAT)	R\$ 69,90
Controle Arcade (PSX/SAT)	R\$ 79,90
Controle Básico (PSX/SAT)	R\$ 34,90
Game Shark (PSX/SAT)	R\$ 89,90
Mega Memory Card (PSX)	R\$ 69,90
Volante Mad Katz (PSX/SAT)	R\$ 119,90



BRINDE: COMPRAS ACIMA DE
R\$150,00 GANHAM EXCLUSIVO
CHAVEIRO COM TETRIS.

Acessórios Nintendo exclusivos

Game Booster (Rocket) R\$ 94,90
jogue Game Boy no seu N64

Porta Console N64 R\$ 45,00
leve junto: controles, cabos e 6 jogos

Game Boy Camera R\$ 99,90

Game Boy Printer R\$ 99,90

Mega Memory Card R\$ 49,90

Volante Mad Catz R\$ 119,90



IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET
www.dshop.com



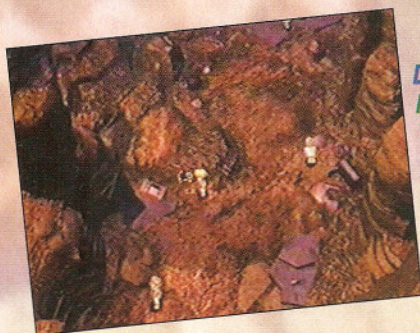
Por Marcelo Kamikaze

A Enix caprichou na continuação de **Star Ocean**, que começou no SNes e segue carreira no P.Station. Os gráficos são de deixar qualquer admirador da Square de queixo caído. Até os cenários das batalhas podem

ser comparados aos de **Final Fantasy**. Para completar, a jogabilidade é perfeita. Você escolhe entre três personagens: Crowl



DICA: no início do jogo, espere todos falarem e venha até aqui. Acione o botão que está brilhando para liberar a porta à frente



DICA: como em *Final Fantasy VII* você só poderá salvar o game aqui nesses ícones



DICA: nessa primeira batalha é só aproximar-se desse bicho e usar L1. Com isso, a batalha não vai durar muito tempo



DICA: encontre Rena na última casa do lado esquerdo do vilarejo. Agora ela virá com você para onde quiser



DICA: com Rena você poderá comprar itens na loja do vilarejo. Os itens são equipados automaticamente

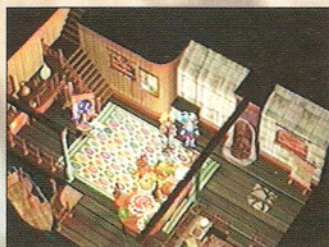
Kenny, Rena Lanford e Izzy. Essa escolha não faz grande diferença: logo no início do jogo, os três se encontram e encaram a aventura juntos. **Star Ocean** é essencialmente um RPG tradicional. Mas tem alguns lances novos. Nas batalhas, por exemplo, você pode mover-se e fugir dos ataques inimigos.

fim



DICA: nesta casa você precisa esperar alguém subir. Só depois você poderá descer. No quarto ao lado, você só poderá entrar depois

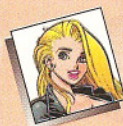
STAR OCEAN	
P.STATION	4.3
ENIX	
RPG	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
1 Jogador Memory Card	



DICA: depois de falar com a galera do vilarejo, volte à casa onde encontrou Rena. Vai rolar uma conversa e você aparecerá na parte de cima da casa



DICA: vá até a casa que fica ao lado de onde você encontrou Rena para receber a espada desse homem. Agora seu ataque ficará muito mais forte

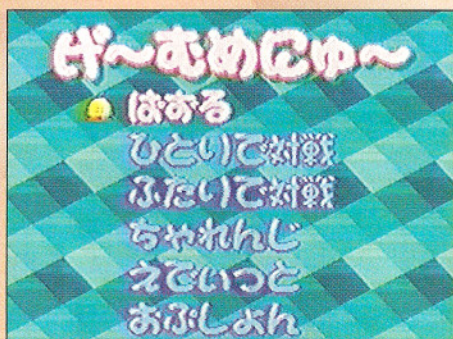


Por Marjorie Bros

Este game você vai ter de disputar no tapa com sua namorada. Os puzzles são os preferidos das meninas. Claro, exige raciocínio, coisa em que nós, mulheres, somos experts. **Puzzle Bobble** veio do arcade, mas esta versão só saiu para P.Station. Os gráficos ficaram mais bonitos, com cores mais vivas, e um novo sistema de combos foi criado. O melhor do game, contudo, ainda é o modo versus, aquele em que o grande lance é encher a tela do adversário de bolinhas. Aqui também há novidade: para



P.STATION



Nesta versão de Puzzle Bobble há vários tipos de jogos. Você vai demorar para enjoar do game, se tiver alguma dúvida pode até tomar umas aulas do computador

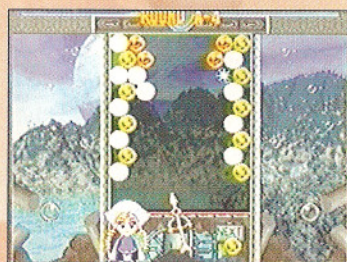
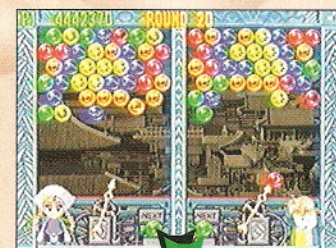
começar a jogar, você precisa escolher um personagem. Existem 11 e cada um tem um tipo de bolinhas. Lembre-se: alguns tipos de bolinha atrapalham mais que outros. Por isso, escolha o personagem com cuidado.



DICA: aqui o negócio é não deixar um lado mais pesado que o outro. Seja rápido e elimine as bolas de um lado e do outro para que elas não encostem na margem



DICA: agora você pode selecionar seu jogador. Cada jogador possui bolas diferentes que vão atrapalhar o adversário

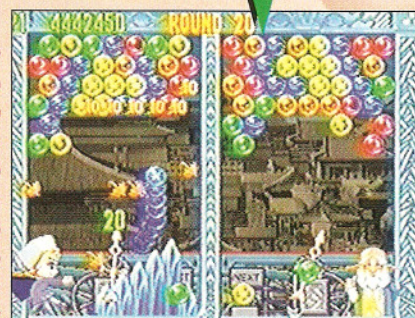


que brilha e todas de mesma cor que você lançou vão desaparecer da tela

DICA: acerte a bolinha

PUZZLE BOBBLE 4		
P.STATION	TAITO	4.5
puzzle		
CONTROLE	5	
DIVERSÃO	5	
GRÁFICO	4	
SOM	4	
112 jogadores Memory Card		

DICA: há um novo esquema de combo. Quando você destrói uma seqüência de bolas, as que estiverem ao lado destas vão brilhar. Se sua próxima bola for da mesma cor das que brilharam, elas serão automaticamente eliminadas



COLONY WARS VENGEANCE

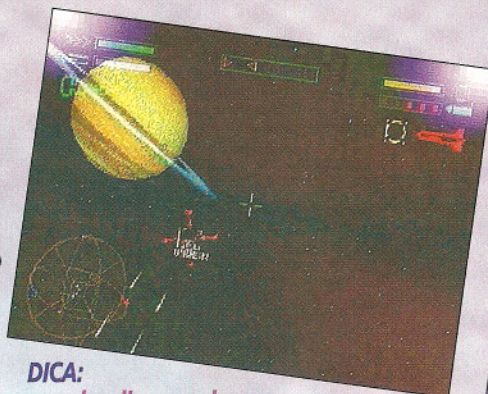


Da GamePro

Esta sequência do sucesso de combate espacial do ano passado merece o devido respeito. Tudo está como devia: ação com muita adrenalina,

ótimo visual e bons controles.

Continuando a história do primeiro **Colony Wars**, desta vez você é o piloto Mertens, e tem de reconquistar a galáxia da malvada League. As estruturas das missões ainda são as mesmas, mas agora variam um pouco mais. Algumas são de solo, por exemplo, com ação de achar um alvo e destruir. Quando vence vai para missões mais difíceis, e quando perde vai para umas bem moleza, mantendo assim vários tipos



DICA:

para localizar os alvos com mais facilidade, mantenha um míssil constantemente armado para o lock-on ficar sempre alerta, mostrando os inimigos

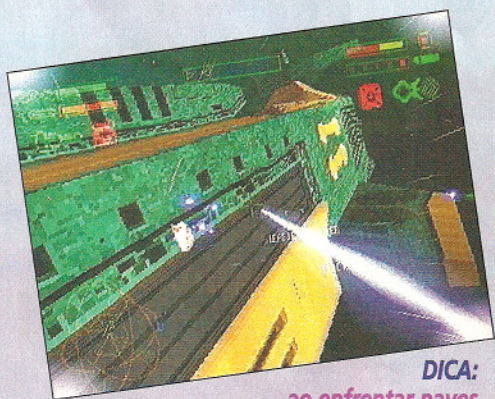


DICA: ao equipar-se

com o leech beam, use-o para manter a força do escudo e sobreviver às missões. A tática mais segura é sugar a força dos inimigos mais fracos e dos alvos parados

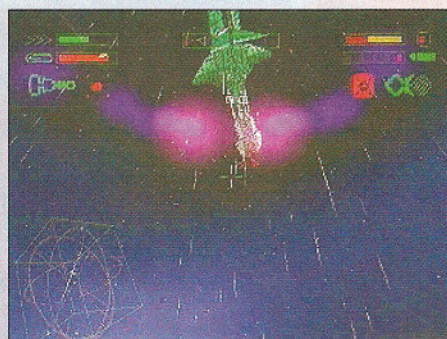
de final. É claro que as armas mudaram. Para melhor. Mas os sistemas de navegação e radar continuam iguais. Outra coisa que poderia ter mudado é a ausência de um modo para dois jogadores, mas o jogo para um só já é legal o suficiente. O controle Dual Shock cai muito bem.

fim



DICA:

ao enfrentar naves gigantes como o destroyer, circule pela próxima arma até a que você estiver usando ficar superaquecida



DICA: o plasma cannon é forte, mas lento. É ótimo contra alvos parados, mas se pegar a manha contra alvos móveis, vai se dar bem

THE WINDOWMAKER

O piloto conhecido como Windowmaker é meio difícil, mas ele vai fugir que nem mosca se você acertá-lo bem durante a missão Scout Asteroid Field



Assim que ele entrar no sistema, trave sua arma nele e atire. Acerte-o com três mísseis aint-shield e todos os três mísseis plasma. Se acertá-lo também com um anti-shield torpedo será um grande adiantado



Acerte-o simultaneamente com seu pulse cannon e ele vai fugir rapidinho pelo primeiro warp que aparecer

DICA: atire nos alvos parados até sua arma superaquecer e fique se movimentando até ela esfriar de novo



COLONY WARS

P.STATION
PSYGNOSIS
ação

5

CONTROLE 5

DIVERSÃO 5

GRÁFICO 5

SOM 5

1 Jogador



Nº 11
R\$ 4,00

**NINTENDO 64 • P.STATION • SNES
SATURN • MEGA • ARCADE • PC**

SUPER DICAS

1105 TRUQUES PARA 154 JOGOS

- *F-1 World Grand Prix* (N64)
- *Mortal Kombat 4* (P.Station/N64)
- *Tekken 3* (P.Station)
- *Mission: Impossible* (N64)



**EDIÇÃO
ESPECIAL!
JÁ NAS
BANCAS**

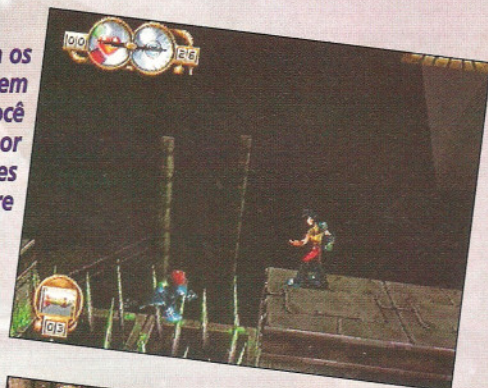


Da GamePro

Wild 9 é um ótimo jogo para quem curtiu o estilo de **Earthworm Jim**. Trata-se de um game na mesma linha de **Jim**, só que com uma tonelada de novas animações e vários quebra-cabeças bem complexos. Você joga com Wex, um adolescente aventureiro com um braço mecânico que funciona como um gancho. Com este gancho você pega os inimigos e faz miséria com eles. Você pode jogá-los em moedores



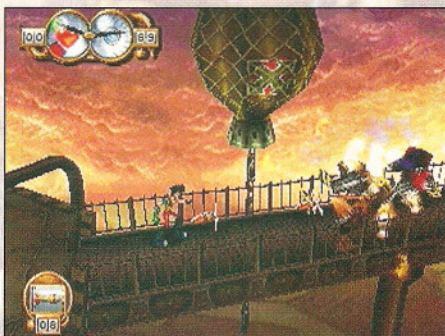
DICA: ponha os ciborgues em ordem nos espinhos. Você vai ter de pular por dois ou três deles para ficar livre



DICA: os portões por onde você passou são mortais para os ciborgues



DICA: pendure-se neste ciborgue voador para conseguir uma carona pelo portão. Se livre dele rapidamente, senão você vai voltar quando ele estiver destruído



DICA: sempre use um míssil ou uma granada em dois ciborgues que estão juntos. Se não eliminá-los de uma vez, vai ter problemas com o sobrevivente

de carne, em ventiladores ou em buracos cheios de espinhos. **Wild 9** é um jogo que requer bastante criatividade, pois você usa e abusa do seu gancho para conseguir passar das fases de várias maneiras. **Wild 9** é divertido, sádico e um ótimo ressuscitador da velha tradição de games de side-scrolling. É ótimo também para se assistir.



DICA: passar por alguns moedores requer um pouco de paciência. Jogue três ciborgues neste aqui, ele vai destruir-se

WILD 9	
P.STATION	
INTERPLAY	
ação/adventure	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5
1 Jogador	
4.5	



DICA: agarre-se no helicóptero para ir se pendurando de plataforma em plataforma



Da GamePro

MEDIEVIL

P.STATION

Se você pensou que os jogos de ação e aventura 3D eram feitos só para a molecada, enganou-se! *MediEvil* chega ao P.Station para amedrontrar qualquer marmanjo. Com um estilo parecido com o de *Tomb Raider*, você joga não como a gata Lara Croft e sim como um cavaleiro meio idiota, o Sir Daniel Fortesque. Com ele, você enfrenta o irado feiticeiro Zardok. Você começa com uma espadinha safada, mas logo pode ganhar várias armas bem mais animais (um machado, uma



DICA: para derrotar o guardião Stained Glass, use o arco e flecha, mire no coração e segure o botão de tiro



DICA: em Hilltop Mausoleum, a sala com o símbolo da lua contém a partitura. Entregue-a para o fantasma no piano e ele vai revelar uma porta com um cálice e três baús de ouro

DICA: se em um duende roubar sua espada, fique perto do buraco deles. Lute até



consegui-la de volta, senão vai pagar uma fortuna por ela depois

DICA: o cálice da fase Pumpkin King está dentro do reservatório de madeira.



Pare ao lado do mercador perto da porta e mostre sua espada

clava e um arco e flecha). Ao longo do game você aprende golpes como ombradas e giros. Os inimigos estão impecáveis: há milhões deles, como corvos do mal e monstros com cabeça de abóbora, por exemplo.

Os gráficos e a trilha sonora prometem fazer história.

fim



DICA: em Scarecrow Fields, ande por baixo das pernas do gigante de metal e atire nelas por trás. Depois de um tempo você vai conseguir o Moon Rune



DICA: a clava é a única arma que quebra as carapaças de vidro em Hilltop Mausoleum. Use-a sempre!



DICA: na Enchanted Village existem três ovos no ninho do Magple the Dragon Bird. Um deles possui um símbolo mágico

MEDIEVIL	
P.STATION	4.8
SONY	
ação	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
1 Jogador	

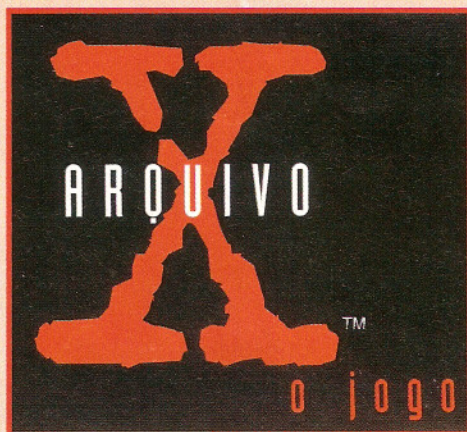
DICA: na primeira parte de Pumpkin Gorge, cheque os lados da garganta e você vai encontrar um túnel que leva a um símbolo





Por
Bill Games

Arquivo X: o jogo, é uma parceria entre a Electronic Arts e a Fox Interactive. O resultado é uma superprodução. Logo de cara você vai ficar embasbacado: até a embalagem dos sete CDs, que imita um arquivo, é coisa de cinema. O jogo é um adventure com dificuldade alta. Na pele do investigador Craig Willmore, do FBI, você tem de investigar o sumiço dos agentes Fox Mulder e Dana Scully. Para isso você vai contar com uma pequena ajuda do diretor Skinner. Quase tudo é digitalizado, com imagens em alta resolução, e todos os personagens têm suas vozes originais. A interação com os objetos,

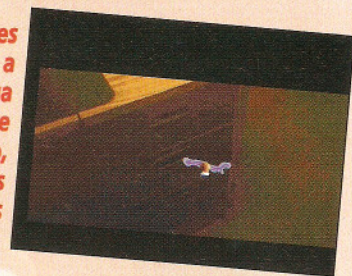


cenários e personagens é feita com ponteiros diversos para cada tipo de situação. O inventário de ferramentas é bem grande e essas ferramentas são imprescindíveis para a resolução de muitas passagens durante o jogo.

fim

ENDEREÇO:
www.ea.com

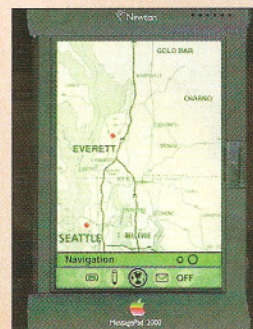
DICA: antes de sair, abra a gaveta de sua mesa e pegue o distintivo, a arma e as algemas



DICA: entregue para o agente Cook as fichas que estão sobre sua mesa



DICA: para se locomover para outras localidades, pegue seu PDA, clique sobre o ícone em forma de globo e selecione o local desejado

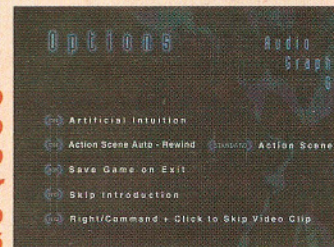


DICA: escolha o temperamento adequado para cada situação. Procure não exagerar

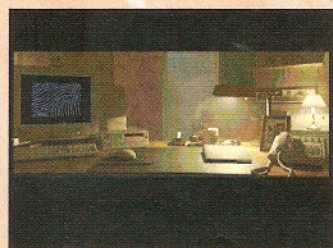


DICA: abra o armário e pegue todos os itens para uma boa investigação

DICA: caso você não saiba o que fazer durante o jogo, vá



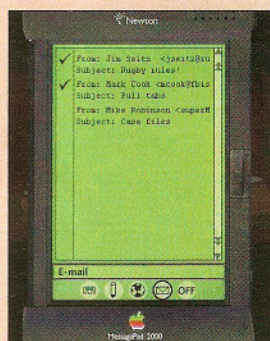
até o menu options e acione a intuição artificial. Clique no ícone que vai aparecer no canto superior direito da tela de jogo



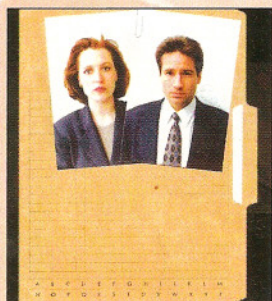
DICA: logo no começo, sente-se em sua mesa e

pegue o telefone assim que ele tocar

DICA: selecione seu PDA no inventário e leia seus e-mails a cada dia que passar



DICA: pegue as fichas dos agentes Mulder e Scully com Skinner e anote o número dos telefones celulares



ARQUIVO X

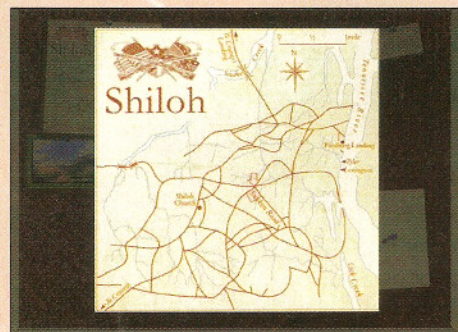
PC
ELECTRONIC ARTS/
FOX INTERACTIVE
adventure

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador

Shiloh



DICA: o código do computador é SHILOH



Por Bill Games

Need For Speed III foi feito com muito carinho. Afinal, os caras tinham de apagar o fracasso da versão anterior. Pela primeira vez a versão para PC saiu depois da versão para P.Station, claro, com algumas modificações. Os modos de jogo são os mesmos. A diferença está nos gráficos e na variedade de carros. Os efeitos visuais foram incrementados. Há uma maior variedade de ângulos de visão e diferentes perspectivas do carro. O número de carros agora é bem maior. E você pode conseguir mais modelos de acordo com os

DICA: derrube as placas e vá pelo caminho com piso de madeira para ultrapassar na pista Atlântica



DICA: na pista Rocky Pass, passe

pelo furo que existe na rocha como ponto de ultrapassagem

NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

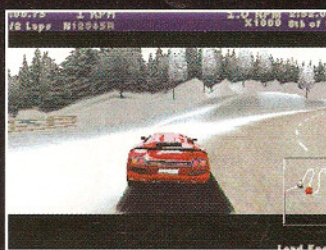
bônus que ganha durante o jogo ou ainda pegando arquivos com dados de novos carros pela Internet (veja como fazer isso nas dicas). A versão para PC inclui também o jogo multiplayer em rede (não é possível jogar via Internet). Quem já viu a versão para P.Station não vai ficar muito surpreso com o game para PC. Mas quem ainda não jogou, não pode perder a oportunidade de ver a roupa nova do clássico.

fim



DICA: para saber os bônus de cada modo de jogo, deixe o cursor

parado em cima daquele que você quiser



DICA: para encurtar um pouco o caminho, vire e suba no curto

caminho de neve na pista Lost Canyons



DICA: existe uma entrada que funciona como atalho na

pista Aquática. Reduza a velocidade e entre no local indicado pela foto



DICA: este é o principal ponto de frenagem da pista Hometown.

Preste atenção e reduza a velocidade

ENDEREÇOS:
<http://www.ea.com>

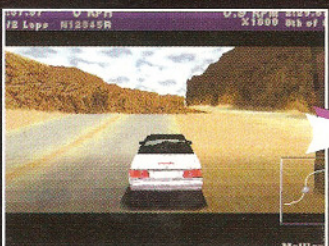
NEED FOR SPEED III

PC
ELECTRONIC ARTS
corrida

4

CONTROLE 4
DIVERSÃO 4
GRÁFICO 4
SOM 4

1 até 8
Jogadores em rede
1 CD



DICA: escolha o caminho de cima na Redrock Ridge. Acelere e pule em direção do pequeno caminho que aparecerá bem em frente



DICA: em Summit, o atalho está marcado por bandeiras vermelhas



DICA: caso você tenha uma conta de internet e

queira correr com mais carros, no menu Player Car escolha a opção Download Car

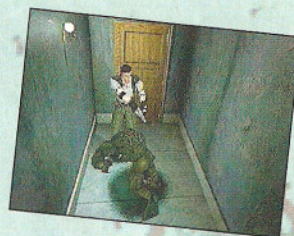
RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VERSION

CAPCOM

Ação - 1 jogador

P.STATION

Esta versão de **Resident Evil** só vale a pena se você nunca jogou nenhum game da série. Em primeiro lugar, porque **Resident Evil 2** superou seu antecessor em quase todos os aspectos. Além disso, o novo controle é muito sensível e rápido, o que torna bastante fácil fazer o personagem correr em círculos. A melhor coisa é um CD extra que vem com dados de **Resident 1** e **Resident 2**, além de cenas inéditas de cinema.

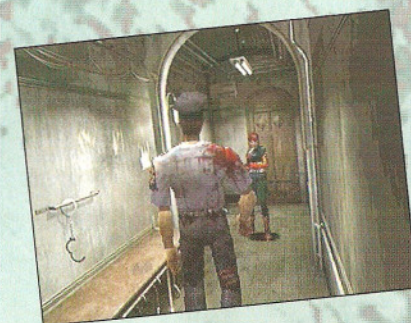
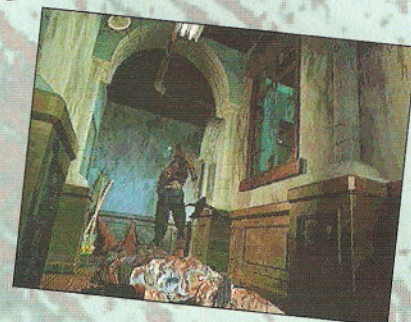
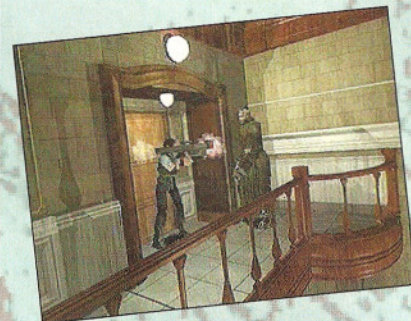


RESIDENT EVIL 2: DUAL SHOCK VERSION 2

CAPCOM

Ação - 1 jogador

P.STATION



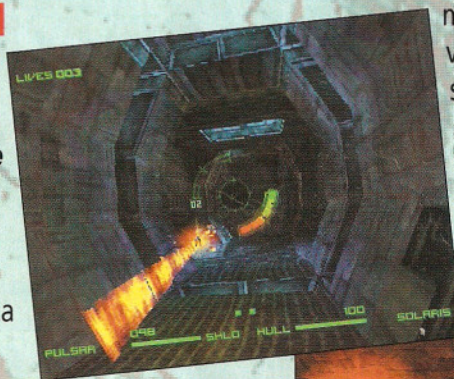
FORSAKEN

ACCLAIM

Tiro - 1 a 16 jogadores em rede

PC

Com o fim do planeta Terra, piratas e mercenários ficaram livres para explorar as ruínas do planeta e saquear tudo de valor que puderem. Você é um mercenário e deve procurar tesouros e explorar a Terra. Mas, se quiser pegar a



muamba para você, vai ter de suar a camisa e enfrentar uma disputa com mercenários rivais.

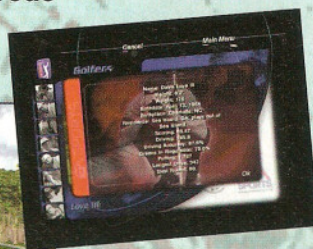
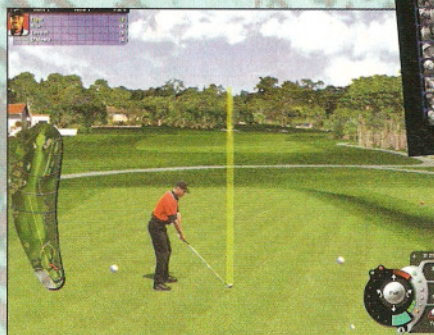


TIGER WOODS 99

ELECTRONIC ARTS

Golfe - 1 a 4 jogadores em rede

PC



Game feito em homenagem ao jovem negro jogador de golfe. Tiger é uma estrela, pois, muito novo, quebrou um série de tabus. A Electronic Arts lançou um PGA Tour Golf com o seu nome. O jogo conta com os principais jogadores do circuito, todos eles com imagens digitalizadas em campos de golfe virtuais. O game trás ótimos gráficos com ensinamentos básicos do esporte.

Resident Evil 2 está de volta com opcional de controles analógicos, como Dual Shock e outros. Para quem sofre de memória e não se lembra, o jogo traz uma cidade infestada de zumbis loucos por carne humana. Esta versão traz o modo Extreme Battle, com mais ação e menos quebra-cabeças. Neste modo, você pode jogar com Chris e Ada. Os controles são a grande novidade, mas eles não seguram a onda. São tão frustrantes que você vai querer jogar o original outra vez. Não vale nada além de uma única alugada para conferir.

THE KING OF FIGHTERS KYO

SNK

Aventura - 1 jogador
Memory Card

P.STATION



Kyo Kusanagi sai dos ringues em **The King of Fighters Kyo**. O jogo é um adventure e nele Kyo tem de detonar quem tenta impedi-lo de continuar sua jornada. Nada de golpes muitos elaborados: neste



King of Fighters todos os golpes são automáticos. Ou seja, no meio da batalha,

aparece uma lista de golpes e você deve selecionar um para atacar.

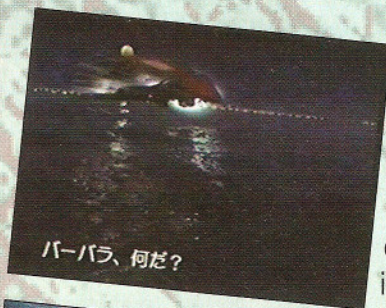
HARD BOILED

CRYO

Ação - 1 jogador
Memory Card

P.STATION

Hard Boiled mostra um futuro no melhor estilo **Blade Runner**. A diferença entre os dois jogos começa nos gráficos, muito mais ricos em **Blade Runner**, e continua na jogabilidade. Em **Hard Boiled** você



comanda um carro futurista equipado com vários tipos de armas. O objetivo é eliminar os inimigos, claro, e coletar itens. Sem muito fru-fru, o game é bom para quem gosta de coisas simples e boas animações em computação gráfica.

FAMILY BOWLING

NICHIBUTSU

Bolicho - 1/4 jogadores
Memory Card

P.STATION

Como em qualquer pista de bolicho real, a maior dificuldade em **Family Bowling** é lançar a bola com a força certa para derrubar os pinos. Mesmo com a ajuda da barra de força, a tarefa não se torna fácil. São dois modos



de jogo: Exhibition e Tournament. No início, você terá apenas quatro personagens a sua disposição. Assim que ganhar o primeiro torneio, esse número aumentará. Até quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo.



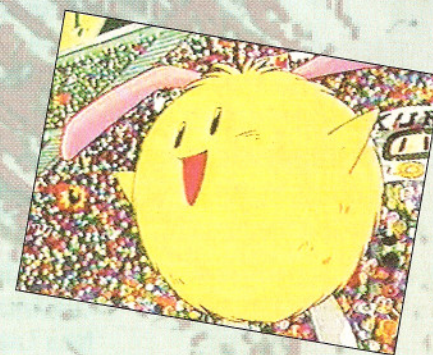
BOMBERMAN FANTASY RACE

HUDSON

Corrida - 1/2 jogadores
Memory Card

P.STATION

Depois de Mario e Sonic, Bomberman veste o macacão e vai para as pistas de corrida. O game é parecido com Mario Kart. Parecido mesmo. Os itens, entre eles bombas, estão escondidos em caixas com um ponto de interrogação – onde será que você viu isso? –, com eles você deve atacar os adversários. Existem três modos de jogo: Time Attack, Versus e Championship. A apresentação do game é de tirar o chapéu. Ou o boné.



GOLPE FINAL

SAMURAI SPIRITS 2

A SNK mandou ver em SS 2, tentando apagar o troço de sua primeira versão 64 bits. A seguir, você tem os golpes Slash e Bust dos 13 personagens, numa pancadaria pra levantar neguinho da tumba!

BABY BETINHO

LEGENDA

A - golpe fraco
B - golpe forte
C - chute
Direcional para os lados + C - arremesso
D - movimento 3D
* - golpes ficam mais fortes quando a barra de raiva está no máximo. Acione esse golpe fazendo o comando do golpe e AB.
Obs: os golpes em vermelho são os fatais que só podem ser acionados com a barra cheia.

ASURA

SLASH

Recifil: →↓↘↙ + A (A para continuar) ou →↓↘↙ + B (B para continuar) ou →↓↘↙ + C (finta) ou →↓↘↙ + D (deslocamento)
*Fedomusa: ↓↘ + A ou B ou AB
Naraivel: ←↙ + A ou B
*Rogelef: →↓↘ + A ou B ou AB
Nomam: ←↙ + C
Satanas: ←↙↓↘ + BC

BUST

*Le Ilbag: ↓↘ + A ou B ou AB
Lei Male: →↓↘ + A ou B
Leasima: →↓↘↙ + A ou B
Noa Latem: ←↙ + D

Lei Curse: →↓↘ + D

Lei Fa Lars: ←↙↓↘ + BC

GENJURO KIBAGAMI

SLASH

*Kouyokujin: →↓↘ + A ou B ou AB
Oukazan: ↓↙ + A ou B
Sanrensatsu: ↓↘ + A ou B, ↓↘ + A ou B, ↓↘ + A ou B
Shizukujin: →↓↘ + C
Sakawari: ↓↘ + C
Gokouzan: →↓↘ + BC

BUST

*Hyakkisatsu: ↓↘ + A ou B ou AB
Kibagamitotsu: →↓↘↙ + A ou B
Shigure: ←↙ + A ou B
Sakakudaki: →↓↘↙ + C
Kakejou Arashi: ←↙ + C
Yakushibari: ↓↘ + BC

HAOHMARU

SLASH

*Kogetsuzan: →↓↘ + A ou B ou AB
*Sempuu Retsuzan: ↓↘ + A ou B ou AB
Resshinzan: ←↙ + A ou B
Sakabin Uti: ↓↙ + C
Gourai Nage: →↓↘ + C
Ten'ha Fuujinzan: →↓↘ + BC

BUST

*Kogetsuzan: →↓↘ + A ou B ou AB
*Sempuu Retsuzan: ↓↘ + A ou B ou AB
Gouha, Honagi, Hatou: →↓↘ + C, ↓↘ + A, ↓↘ + B
Ten'ha Shinmetsuzan: ←↙ + BC

SHIKI

SLASH

*Ten'hourin: →↓↘ + A ou B ou AB
*Kassumi Zue: ↓↘ + A ou B ou AB
Kuuka: ↓↘ + D ou ↓↙ + D
Yomi Otoshi: →↓↘ + C
Renkabu: no ar, ↓↘ + C ou durante o Kuuka, C
Ten'ma Haku: →↓↘ + BC

BUST

Darma Chakra Pravarunata: ↓↘ + A ou B ou C
Ashoka: ←↙ + C
*Abidoya: →↓↘ + C ou AB
Atoniya: ←↙ + A ou B
Karnah: ←↙↓↘ + C
Ruba: ↓↘ + BC

NAKORURU

SLASH

*Kamui Ryuse: ←↙ + A ou B ou AB
*Annu Mutsube: ←↙↓ + A ou B ou AB
*Leila Mutsube: →↓↘ + A ou B ou AB
Shitikap Etu: ↓↘ + A
Agarrar-se na águia: ↓↙ + A ou B ou C ou D
Irusuka Yatoro Ryuse: ↓↘ + BC

BUST

*Kamui Ryuse: ←↙ + A ou B ou AB
*Annu Mutsube: ←↙↓ + A ou B ou AB
*Leila Mutsube: →↓↘ + A ou B ou AB
Ryuuteb Kyougekijin: ↓↘ + C
Montar no lobo: ↓↙ + A ou B ou C ou D
Irusuka Emushi Newa

Shikite: ↓↙← + BC

GALFORD

SLASH

Replica Head Attack:

→↘↓↙← + A ou B

***Rush Dog:** ↓↘→ + A ou AB

Machine Gun Dog: ↓↘→ + B

***Replica Dog:** ↓↙← + A ou AB

Over Head Crash: ↓↙← + B

Dashing Dog Dynamite:
↓↘→ + BC

BUST

Shadow Copy: →↙← ↓↘→ + A ou B

***Plasma Blade:** ↓↘→ + A ou B ou AB

***Plasma Break:** →↓↘ + A ou B ou AB

Plasma Fact: ←↓↙ + D

Strike Head: →↓↘ + C

Thunder Break Cannon:
→↓↘ + BC

HANZO HATTORI

SLASH

Shadow Copy: →↙← ↓↘→ + A ou B

***Shuriken:** ↓↘→ + A ou B ou AB

***Bakuenryuu:** ↓↙← + A ou B ou AB

Bakuenjin: ↓↙← + C

Utsusemi: →↘↓↙← + A ou B

Midare Shuriken: ↓↘→ + BC

BUST

Embu: ←↓↙ + A ou B ou C ou D

Mozu Otoshi: →↓↘ + C ou AB

Batsu: ←↙↓↘→ + C

Rai: →↘↓↙← + C

Hou: com o inimigo agachado, ↘ + C

Shin Mozu Otoshi: ←↙↓↘→ + BC, →↓↘ + C

RIMURURU

SLASH

***Rupush Kuale:** ↓↘→ + A ou B ou AB

***Konru Nonno:** →↓↘ + A ou B ou AB

Upum Op: ↓↙← + A ou B

Konru Shiraru: no ar, ↓ + C

Etaie Shinot: →↓↘ + C

Rupush Kamui Emush:
↓↘→ + BC

BUST

Rupush Tum: ←↓↙ + D

Rupush Tek Num: →↘↓↙← + C

***Konru Mem:** ↓↙← + A ou B ou AB

Kamui Shituki: ←↓↙ + A ou B

Epunkine Konru: durante a perda de energia, ABCD

Ruyambe Konru Notu:
↓↘→ + BC

KAZUKI KAZAMA

SLASH

***Fudodan:** ↓↘→ + A ou B ou AB

***Daibakusatsu:** →↓↘ + A ou B ou AB

Saimetsu: ←↓↙ + A ou B

Jiryuuen: →↘↓↙← + A ou B ou C

Daienjou: →↘↓↙← + BC

BUST

***Kaengaki:** ←↓↙ + A ou B ou AB

Rikudou Rekka: ↓↘→ + C, ↓↘→ + A, ↓↘→ + B

Rikudou Rekka EX: com a barra de raiva cheia, ↓↘→ + AB, ↓↘→ + A, ↓↘→ + B, ↓↘→ + C, ↓↘→ + D

***Engokunetsu:** →↓↘ + A ou B ou AB

Enou Tenshin: ←↓↙ + D

Funko: →↘↓↙← + C

Kyoutakusei: ←↙↓↘→ + BC

SOUGETSU KAZAMA

SLASH

Shigetsu: no ar, ↓↙← + C

Gekko: →↓↘ + A ou B ou C

Fugetsu: ↓↘→ + C

***Getsurin'ha:** ↓↘→ + A ou B ou AB

Shoukan: ↓↙← + A ou B ou

C ou D

Gesshou Suitchuha:
→↘↓↙← + BC

BUST

Renka Suibu: ↓↘→ + C, ↓↘→ + A, ↓↘→ + B

***Shougetsu:** →↓↘ + A ou B ou AB

***Suigetsu:** ↓↙← + A ou B ou AB

Engetsu: ←↓↙ + C

Suiou Tenshin: ←↓↙ + D (vale no ar)

Tenshou Renge: ↓↘→ + BC, ↓↘→ + A, ↓↘→ + B, ↓↘→ + C, ABCD

UKYO TATIBANA

SLASH

***Tsubame Gaeshi:** no ar, ↓↘→ + A ou B ou AB

***Sassame Yuki:** ↓↙← + A ou B ou AB

Amagassumi no Kamae: →↓↘ + C (A ou B para atacar)

Tsubame Rokuren: →↓↘ + BC (vale no ar)

BUST

***Tsubame Gaeshi:** ↓↘→ + A ou B ou AB

Assanagi: ←↓↙ + A

Yuunagi: ←↓↙ + B

Oborotou: ↓↘→ + A três vezes ou B três vezes

***Kassumi:** ↓↙← + A ou B ou C ou AB

Zankoussou: ←↙↓↘→ + BC

HAMMA YAGYUU

SLASH

Wanda Enshintou:

←↙↓↘→ + A (siga com ←↙↓↘→ + C ou →↘↓↙← + C)

Zugai Funsai: com o inimigo agachado, ↘ + C

***Gansai**

Sempuuda:

→↘↓↙← + C ou AB

Tenti Tairaku: ←↙↓↘→ + BC, →↓↘ + A, →↓↘ + B

BUST

***Tessaimaru:** ↓↘→ + A ou B (mantenha o botão pressionado e ↓ para abaixar a trajetória) ou ↓↘→ + AB

Drill: →↘↓↙← + A ou B

***Heat Burner:** ←↓↙ + A ou B ou AB

Tocoton Rush: →↓↘ + A ou B (A ou B para continuar)

Shishitou: ←↓↙ + C

Karakuri ↘: ←↓↙ + D

Machingan: ↓↘→ + BC

MOROSUMI TAIZAN

SLASH

***En:** ↓↘→ + A ou B ou AB

***Fuu:** →↘↓↙← + A ou B ou AB

Rai: →↓↘ + A ou B

Zan: ←↓↙ + A ou B

Dohasshouten: →↘↓↙← + BC

BUST

***En:** ↓↘→ + A ou B ou AB

***Katsu:** →↘↓↙← + A ou B ou C ou AB

Fuuin: ↓↘→ + C

Ran: ↓↙← + C

Inga: ←↓↙ + C

Kaenbaku: ←↙↓↘→ + BC





NINTENDO⁶⁴

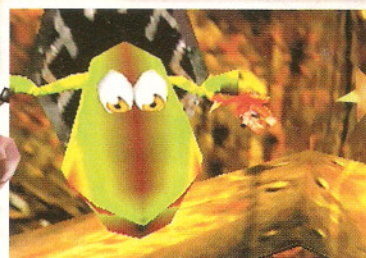
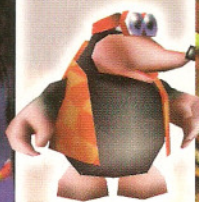


Compatível com
Rumble Pak™



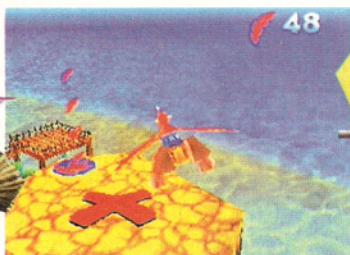
RAREWARE

© 1998 Nintendo/Rare. Game criado por Rare.™, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.
Produto produzido na Zona Franca de Manaus.



UM URSO, UM PÁSSARO E UM DESTINO: A SELVA DO SEU QUARTO.

FINANCIAL



- 9 MUNDOS GIGANTESCOS PARA SEREM EXPLORADOS
- GRANDE ELENCO DE PERSONAGENS
- 20 INCRÍVEIS MOVIMENTOS

www.nintendo.com.br

Nintendo®
by **gradiente**

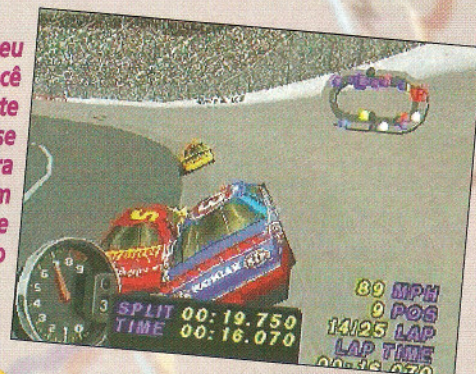
ESPORTE TOTAL

P.STATION

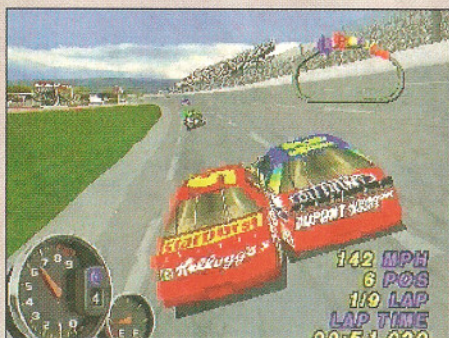
Aperte os cintos e prepare o braço: a versão 99 de série Nascar está na pista

Em sua segunda aparição, **Nascar '99** está de volta com a mesma adrenalina de sempre. Você pode escolher entre 31 pilotos e 17 pistas, tudo superfíel ao que rola nas pistas de verdade. Entre as novidades está o modo para dois jogadores com divisão de tela e a possibilidade de se correr à noite. O ponto forte do jogo ainda é a jogabilidade. A experiência no volante continua a mesma, principalmente com um controle Dual Shock. Já a batalha

DICA: quando estiver ultrapassando, seu chefe de equipe vai dizer para você passar por fora se houver carros na parte de dentro da pista e vice-versa. Mas, se estiver em primeiro e ele disser para ficar por fora da pista, é porque alguém vai passá-lo por dentro. Por isso, fique atento às informações do rádio



DICA: para melhorar a classificação, ajuste o carro para que ele fique o mais rápido possível, quase sem controle. Para a corrida, melhore o controle para conseguir desviar dos outros carros

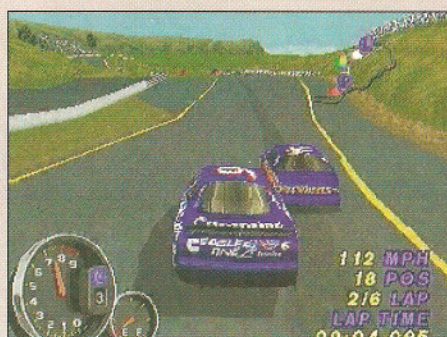
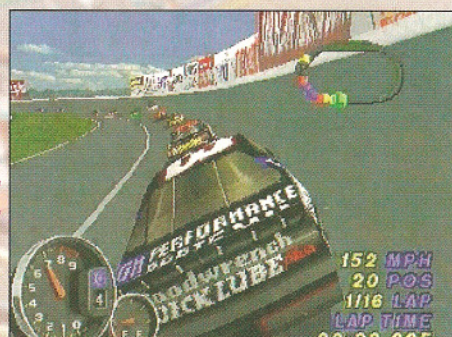


DICA: se alguém tentar ultrapassá-lo, não pense duas vezes, jogue-o contra a parede ou para fora da pista

pelos primeiros lugares ou mesmo a sobrevivência ainda é bem difícil. A manha também não mudou. Tudo ainda depende do ajuste do seu carro antes das corridas. Os comentários ficam por conta de Bob Jenkins e Benny Parsons, e logo ficam repetitivos. Mas desencane deles, o que vale mesmo a pena é a sensação de velocidade que o jogo proporciona. Acelere!

NASCAR '99	
P.STATION	4.5
EA SPORTS	
corrida	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
2 Jogadores	
17 Pistas	

DICA: para fazer curvas precisas nas pistas ovais, solte o acelerador e breque antes da curva. Não aperte o acelerador até sentir que pode ficar em cima da linha amarela. Se começar a cair para fora, breque e pise fundo de novo no final



DICA: ficar na traseira dos outros sempre deixa os caras nervosos. Cole na bunda, aproveite o vácuo e jogue o carro para fora para ultrapassar

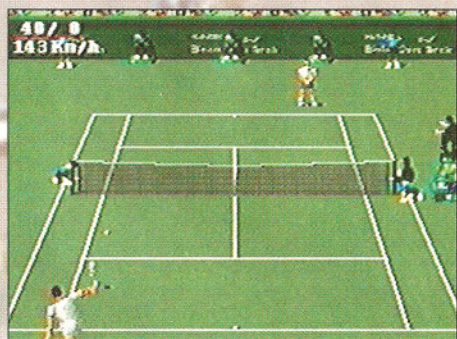
■ Um tênis de primeira classe. Só ficou faltando o Gustavo Kuerten...

Se você tem alguma intimidade com Boris Becker, Pete Sampras e Michael Chang, este é seu jogo. O Lord aqui já elegeu seu representante em **World Pro Tennis '98**: Yannick Noah (no jogo ele chama Y. Nova). Bem, questões de identidade racial à parte, o game é o melhor tênis do videogame. Você pode jogar com 32 tenistas em três tipos de quadra – grama, saibro e sintética-, em três modos diferentes:



DICA:

o saque com ○ é mais seguro, com □ sai com mais efeito e com X mais forte. Para tirar o adversário da quadra, aperte o direcional para os lados entre um toque e outro no botão de saque



DICA: ao receber um saque forte, use o △ para tirar a velocidade da bolinha e quebrar a empolgação do adversário

DICA: em uma longa troca de bolas, procure variar com os botões para fazer com que seu concorrente perca o timing de bater na bolinha

Exhibition, Training e World Tour, que reúne os 12 principais torneios do mundo, incluindo os quatro do Grand Slam. No modo exibição dá até para bater uma partida de duplas. O game reproduz bem o tênis real. Dá para bater chapado, de top spin ou slice. Só faltou o Guga Kuerten.

DICA: o golpe que você precisa treinar mais é o Smash.

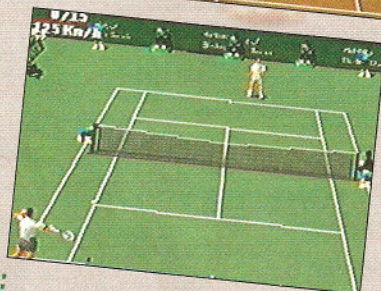
Tente muitas vezes no Training Mode para não ter problemas na hora do jogo



DICA: quando for à rede, a partir do segundo voleio, toque sempre cruzado para a bola não sair

World Pro Tennis '98

DICA: se quiser participar do Campeonato no modo Pro, use seguidamente o botão △ e o ○ até o adversário errar



DICA:

contra o computador, nas subidas à rede do adversário não use o △ para dar um lob. Use o ○ na diagonal

WORLD PRO TENNIS '98

P.STATION
MAGNOLIA
TENNIS

4.5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

4 Jogadores
Memory Card

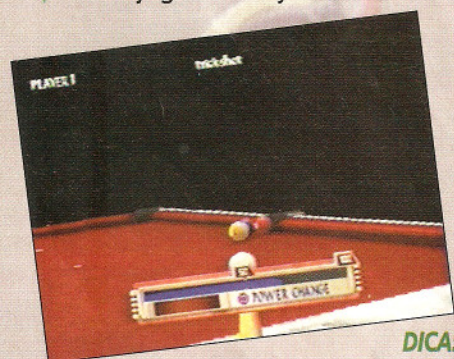


ESPORTE TOTAL

P.STATION

■ **Afine sua mira, passe giz no taco e chame o seu velho para um boa disputa**

Fique esperto. Se o seu velho vir você jogando **Carom Shot 2**, seguramente ele vai pegar uma cervejinha e tirar o controle da sua mão. Quem já se encostou em uma mesa de sinuca real alguma vez, vai curtir essa sinuquinha virtual. São três modos de jogo: History Game



DICA: neste trick para derrubar todas as bolinhas, use a tacada normal com força máxima no meio da bola amarela

CAROM SHOT 2	
P.STATION	4.0
ARGENT	
SINUCA	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
2 Jogadores Memory Card	

DICA: na disputa para ver quem começa primeiro, dê uma



tacada normal com a força pela metade para a bola parar bem perto da tabela de baixo

CAROM SHOT 2

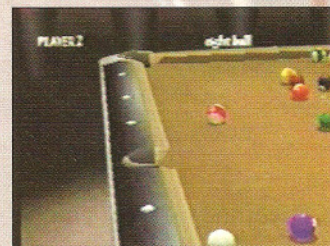
DICA: neste trick para encaixar as quatro bolas de uma só vez, use a tacada normal com força máxima e o taco entre as bolas amarelas e vermelhas



(desafio em turnês mundo afora), Trick Game (você tem de matar todas as bolas em uma jogada só) e Normal Game (você contra um adversário ou computador). Este último modo tem vários sub-modos, que são variações tradicionais do

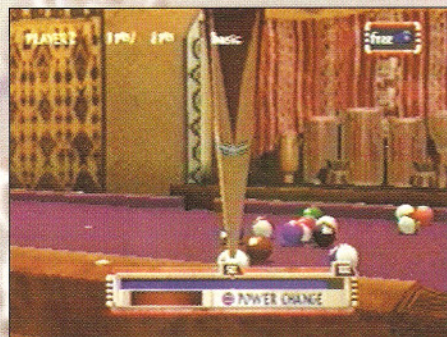


DICA: na sua tacada inicial, coloque na opção de tacada Hard para dar uma "pedrada" e botar várias bolas para dentro. Use o botão  para mudar o modo da tacada

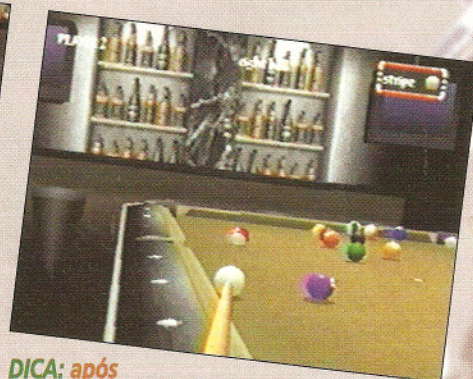


DICA: no modo One Pocket, ao matar uma bola, você terá de matar todas as outras bolas da mesa na mesma caçapa em que matou a primeira

bilhar, como matar maiores ou menores com 15 bolas na mesa, matar em sequência ou quem faz mais pontos. O jogo permite mudar a visão na hora da tacada para você estudar bem o ângulo da bola.



DICA: o melhor modo para 2 jogadores é o Nine Ball. Cada jogador precisa matar 4 bolas lisas ou listradas e depois matar a bola preta



DICA: após selecionar a tacada, se quiser ver como está a posição das bolas, use o botão L1 e R1 para girar a mesa

Chave de pescoço, voadora, pancadaria geral: prepare-se para uma boa luta livre

Existe uma verdadeira luta livre no P.Station para ver qual jogo é o melhor do gênero. A batalha continua com o lançamento de **WCW/NWO Revenge**, que traz mais de 60 lutadores famosos e um interessante modo que permite mudar a roupa dos caras. Apesar de todos os lances legais do jogo, ficou faltando um agito maior da platéia e o modo de criar

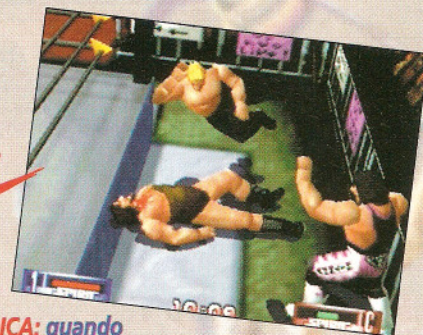
WCW/NWO

REVENGE



isso, corra em direção das cordas e aperte A

DICA: quando lutar com o Rey Mysterio Jr., você pode pular a corda e acertar seu oponente fora do ringue. Para



DICA: quando outros lutadores correrem pelo ringue e fizerem a maior confusão, concentre-se no seu oponente principal e derrote-o

lutadores. Os golpes são animais e, o mais importante, são fáceis de ser executados. Nos gráficos e som o game **War Zone** ainda domina. As

vozes são bem raras. Às vezes você escuta um "Oh Yeah!", mas nada além disso. Apesar dos pontos fracos, **Revenge** é bom e divertido de jogar.



DICA: para imobilizar o oponente, fique sobre a cabeça ou pé dele e aperte A

WCW/NWO REVENGE

NINTENDO 64

THQ

luta

3.8

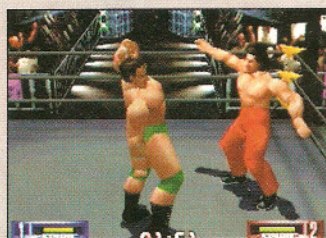
CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 4

SOM 3

4 Jogadores



Para provocar o oponente, aperte o direcional analógico para qualquer lado

GT64



Um Gran Turismo bem diferente daquele da Sony

Em **Gran Turismo** você controla 15 carros em 3 pistas, cada uma com duas versões, uma curta e uma comprida. Os modos são os tradicionais Time Attack, Championship e Head-to-Head. Você pode ajustar várias partes da sua máquina, como pneus, marchas e

suspensão. Um dos maiores problemas vai ser manter seu carro na pista, pois eles

derrapam com muita facilidade.

GT64 é mais um game de corrida, nada além do razoável.



DICA: solte o acelerador nas curvas. Assim que o carro ficar estável, pise fundo novamente



DICA: a pista USA tem curvas bem fechadas, por isso use uma suspensão bem solta, pneus suaves e spoilers médios para completá-la

DICA: se sua performance piorar, faça um pit stop, mas já sabendo onde mexer



DICA: fique no vácuo dos carros e pule rapidamente para o lado e ultrapasse-os

GT 64

NINTENDO 64

OCEAN

corrida

3.3

CONTROLE 3

DIVERSÃO 3

GRÁFICO 4

SOM 3

2 Jogadores

2 Pistas

15 Carros

ESPORTE TOTAL

PC

■ Pela primeira vez, você não vai achar ruim se o seu PC ficar cheio de areia. Só não pode comer poeira...

Os portadores de PC vão finalmente ser presenteados com um jogo de motocross. Tudo do gênero está presente. Desde corridas na lama, supercross em ginásios e até uma corrida no deserto. O realismo não é ponto forte do jogo, mas os controles e a sensação de pilotagem estão nota 10! É claro que um game pad ou um joystick são muito bem-

MOTOCROSS MADNESS

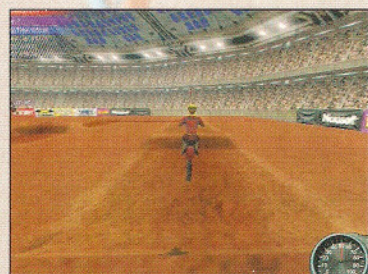
DICA: em corridas com muitos competidores por perto, prefira usar a Reverse Cam, a câmera com visão por trás de você



Se estiver perdendo feio, divirta-se tirando outros jogadores da corrida



vindos. Pra ficar animal mesmo, nada melhor que um Sidewinder Free-Style Pro. As máquinas vão roncar nos PCs!



DICA: use e abuse dos saltos com as motos. Assim você não vai precisar acelerar para subir os morros



DICA: as aterrissagens tem de ser bem suaves, senão você vai pingar bastante com a moto

DICA: respire fundo e aperte o botão de acrobacias logo que entrar na rampa para não comer terra



DICA: nas curvas, fique apertando o acelerador e dê umas apertadas também no freio



DICA: não vire a direção nos saltos. Se começar a tombar, tente manter a moto na vertical e mova o nariz para frente para aterrissar

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 133 MHZ, Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Placa 3D aceleradora, 30 MB Livres no HD

MOTOCROSS MADNESS

PC
MICROSOFT
corrida

4.3

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

Multiplayer

■ Uma corrida da preguiça: aqui o piloto dirige um carrinho de controle remoto

Eternal Wings é um game de corrida diferente. A competição rola entre carrinhos dirigidos por controle remoto. Existem 11 pilotos. Cada um tem seu carro, com características mais ou menos acentuadas, como maior

ETERNAL WINGS



DICA: aqui você usa o dinheiro ganho nas corridas para comprar peças

ETERNAL WINGS	
P.STATION	JALECO
corrida	4.3
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	4
2 jogadores Memory Card	

DICA: nessa tela você mexe no carro equipando-o com as peças que você comprou



DICA: o primeiro e o segundo personagens do jogo podem selecionar qualquer carro. Os outros pilotos só podem correr com o seu próprio carro

estabilidade ou maior aceleração final. É essencial sair na frente para se dar bem. Os circuitos são bem curtos e as provas têm poucas voltas, por isso não sobra muito tempo para recuperar posições. Fique de olho na bateria e boa sorte!



DICA: aperte o botão  para usar o turbo. Mas cuidado, o turbo usa muita energia

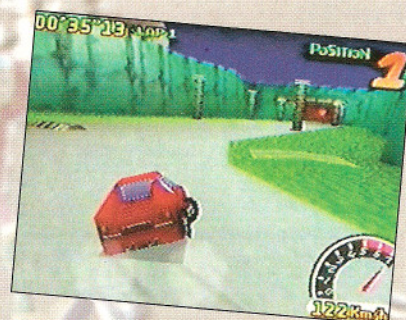
NINTENDO 64

■ O game é de corrida, mas quem não tiver vocação pra negócios vai se dar mal

Os carrinhos são de brinquedo, mas a corrida é pra lá de verdadeira. **Choro Q 64** tem quatro pistas bastante simples. Ao contrário do que pode parecer, isso não é ruim. O grande lance do game é trocar peças com os outros competidores para envenenar o carro. Você só pode entrar no rolo se chegar entre os três primeiros colocados. Se for um

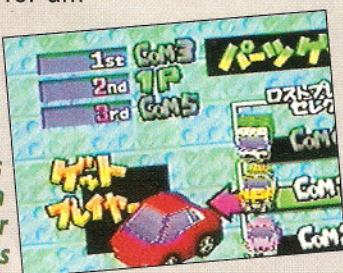
negociante malandro o suficiente, você poderá conseguir pneus, novo motor ou acelerador e até turbo. As peças ficam melhores a cada prova, por isso, pé na tábua.

CHORO Q 64



DICA: procure as setas azuis escondidas pela pista para conseguir aquele empurrãozinho. Neste ponto a seta está na parte verde à esquerda

DICA: nas corridas cruze a linha de chegada entre os três primeiros para poder trocar peças com os derrotados



DICA: no começo do jogo você não possui nenhum item, então, não fique muito no centro da pista para fugir dos tiros dos competidores

CHORO Q 64	
NINTENDO 64	TAKARA
corrida	4
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
2 jogadores Bateria	

Muita coisa nova nas paradas. Veja o demo de Crash em Spyro the Dragon (P.Station), descubra 6 times secretos em International SuperStar Soccer '98 (N64) e jogue no modo ISM clássico em Street Zero 3 (arcade). E mais: Tenu, Forsaken, Gex, Diablo, Theme Hospital...

P.STATION

CRIME KILLER

Passwords

Aqui vão as passwords das fases 6 até a final, completando o trabalho da edição anterior:

- Fase 6: □ △ □ △ □ X X X △
 Fase 7: ○ ○ ○ ○ □ X △ ○ ○ ○
 Fase 8: □ △ □ X △ □ X △ □ X
 Fase 9: X X △ ○ □ X △ □ ○
 Fase 10: ○ △ ○ ○ □ X △ ○ ○ ○
 Fase 11: □ △ □ △ ○ ○ □ □ △
 Fase 12: □ △ □ △ □ △ ○ □ △ □
 Fase 13: X X X △ ○ ○ □ X X
 Fase 14: X X X X △ ○ □ X X X
 Fase 15: X △ □ X X △ ○ □ X X X
 Fase final: X △ ○ □ △ □ X △ □ △



NINTENDO 64

FORSAKEN

Invencibilidade

Na tela "Press Start", aperte A, Z, Z, ↑, ←, C(←), C(←), C(↓). Uma mensagem vai aparecer dizendo: "Invincible"

Seleção de fase e Modo Battle

Na tela "Press Start", aperte A, R, Z, ↑, ↑, C(↑), C(↓), C(↓). Vai aparecer na tela Missions Open e você vai poder acessar todas as fases e o modo Battle.

SATURN

ENEMY ZERO

Mensagens secretas

Entre no menu do Saturn e ajuste a data para 25 de dezembro ou 1º de janeiro. Carregue o jogo e ouça mensagens de Natal e de Ano Novo, respectivamente.

Cena de chuveiro

Termine o jogo no nível normal. Comece uma nova partida no nível de dificuldade hard, vá ao quarto de Laura e aperte o botão A.

SATURN

SHINING FORCE III SCENARIO 1

Remover informações da tela

Aperte Start durante a batalha.

Mudar nível de dificuldade

Termine uma vez o jogo e salve-o na memória. Quando começar uma nova partida, uma opção para mudar o nível de dificuldade aparecerá no menu de configuração.

SNES

THE MASK

Menu de Truques

Na tela de Options, aperte A, B, X, Y, L, R, L, A, B

P.STATION

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

Roupas secretas

Existem 4 lutadoras com roupas secretas: Hinata, Natsu, Tiffany e Kyoko. Para acioná-las, você deve terminar o jogo com os personagens nos dois discos no modo de 1 jogador. Não importa o nível de dificuldade ou quantos continues for usar. Os golpes são os mesmos, mas o golpe de ajuda muda.

P.STATION

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Estas são as dicas da versão americana de Tenchu.

Recarregar energia

Pause o jogo e digite: ← ← ↓ ↓ □ □ △ □

Seleção de fases

Na tela de seleção de missões, segure R2 e digite:

← ← ↓ ↓ □ □ △ □

Seleção de layout

Na tela de seleção de missões, segure R1 X e digite:

← ← ↓ ↓ □ □ △ X

Vozes em japonês

Na tela de seleção de missões, segure L1 e digite:

← ← ↓ ↓ □ □ △ ○

Obs: a dica funciona a partir da primeira missão, no entanto, a narrativa continua em inglês.

Carregar 99 itens

Na tela de seleção de itens, segure L1 e digite:

← ← ↓ ↓ □ □ △ □

Todos os itens disponíveis

Na tela de seleção de itens, segure R1 e digite:

← ← ↓ ↓ □ □ △ ○

Aumentar estoque de itens

Na tela de seleção de itens, segure L2 e digite:

← ← ↓ ↓ □ □ △ X

Obs: cada vez que entrar com o código, todos os itens disponíveis aumentarão em uma unidade.

Roupa nova para Ayame

Na tela de seleção de itens, segure R1 e digite: ← ← ↓ ↓ □ □ △ ○ X. O ícone da armadura será selecionado automaticamente. Comece o jogo e note que Ayame estará usando a sua terceira roupa.

P.STATION

THE KING OF FIGHTERS KYO

Termine o capítulo da Ásia com o Kyo no nível 10 ou superior. Assim, no Battle Mode, você poderá usar todos os personagens do jogo, inclusive Orochi. Para isso, coloque o cursor em Chris e pressione L1 + L2 + R1 + R2 e, sem soltá-los, aperte ○. Orochi, porém, não pode formar time.

ARCADE

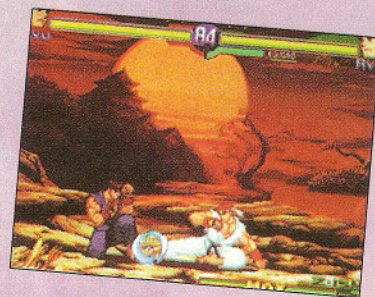
STREET FIGHTER ZERO 3

ISM clássico

Com a máquina preparada para jogar com Juli, Juni e Balrog, isto é com a tela de fundo do logo em cor de rosa, aperte Start e não solte até aparecer a tela de seleção de lutadores. Assim, depois da luta, a tela de fundo do logo deve estar verde. Pressione soco forte e chute forte e, sem soltá-los, aperte Start para começar o jogo. Escolha seu personagem e a tela de seleção de ISM será cortada. Pronto, você está no ISM clássico, à la Street Fighter II.

Características:

- sem Super Combo;
- sem Original Combo;
- sem Zero Counter;
- sem recuperação de arremesso;
- sem recuperação aérea ou terrestre;
- sem combo aéreo;
- não toma combo aéreo;
- não tem limitação de defesa (medidor de defesa);
- não tem defesa aérea;
- alto poder de ataque;
- defesa baixa;
- golpes como o Shouryuken têm invencibilidade total.



Modo "Tudo ou Nada"

Duas semanas após poder usar o ISM clássico, deixe pressionado o Start até aparecer a tela de seleção de lutadores. Após a luta, o fundo do logo deve ficar azul. Pressione soco médio e chute médio e, sem soltá-los, pressione Start para começar o jogo. Escolha seu personagem e seu ISM e vá a luta.

Características (vale para quem entrou nesse modo, jogador 1 e/ou 2):

- luta em 1 round;
- alto poder de ataque (cerca de 20%);
- baixa defesa.

P.STATION

SPYRO THE DRAGON

Demo secreto de Crash Bandicoot 3

Coloque o CD do jogo e, na tela de Press Start, pressione L1 + △

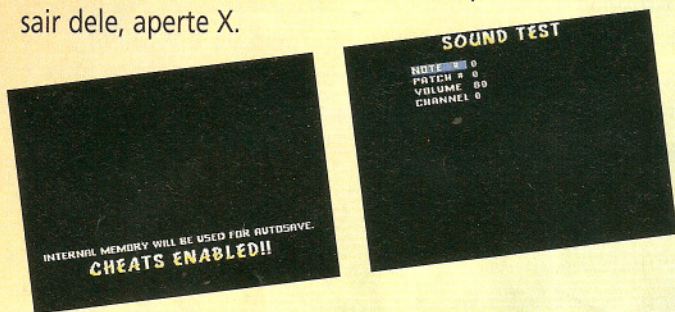


SATURN

RAMPAGE WORLD TOUR

Sound test

Ligue o Saturn e, quando aparecer na tela "Internal Memory Will be Used For Autosave", aperte e segure simultaneamente X, Y, Z e L. Se fez certo, as palavras "Cheats Enabled" vão aparecer na tela. Segure os botões até o menu do Sound Test aparecer. Para sair dele, aperte X.



P.STATION

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Divesros truques

Comece uma corrida e, na tela Enter Name, digite os seguintes códigos para acionar as dicas abaixo:

Obs: estas dicas só funcionam nos modos Single Race e Time Trial

Acesse todas as pistas: JHAMMO

Desativar detecção de colisão: CMNOHITS

Modo Go-Kart: CMCHUN

Visão de helicóptero: CMCOPTER

Trancar pistas de trás para frente: CMLOCK

Modo Low-Gravity: CMLOGRAV

Modo "Micro Machines": CMMICRO

Neblina multicolorida: CMDISCO

Corra com um tanque: CMGARAGE

Chuva sobe do chão: CMRAINUP

Modo Starry Sky: CMSTARS

TOCA Showdown (campeonato no espelho):

PATSCREEM

Modo Turbo: XBOOSTME

Pista Volcano: CMDISCO



NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

6 times secretos

Se terminar a liga em qualquer nível de dificuldade e vencê-la, você pode jogar contra o World Stars, uma espécie de seleção do mundo. Se ganhar deles, vai poder escolher entre 5 outros times secretos.

PC

DIABLO

Obs: o código abaixo só funciona para a última versão de Diablo: Hellfire. Não funciona na versão original

Bonus Quests

Para conseguir alguns ovos de Páscoa em Hellfire, crie um arquivo de texto chamado **command.txt** e coloque-o no seu diretório de Hellfire. Em seguida, ponha as seguintes linhas neste arquivo:

Multitest;cowquest;theoquest;basrtest

Character Class

Isto vai acionar os jogos LAN e via modem, dois novos quests (Cow Quest e Theo Quest) e duas novas classes de personagens: a Bard possui a Rogue's art, mas pode carregar duas armas de uma vez e tem a magia Identify como habilidade natural.

Transferir personagens de Diablo

Para fazer isto, ache o arquivo salvo e mude a extensão para .HSV. Por exemplo, se seu arquivo se chama SGP.SV mude o nome para SGP.HSV

NINTENDO 64

GEX: ENTER THE GECKO

Super password

Digite **MX68KQY3S68KQYW8** para conseguir todos os controles remotos, acessar todas as fases e todos os bonus levels.

Titanic level

Quando começar o jogo, vá para a frente do portão, em um lugar onde dá para escalar. No topo do arco, pule na plataforma e ela vai levá-lo para o Titanic Level Geques Cousteau.



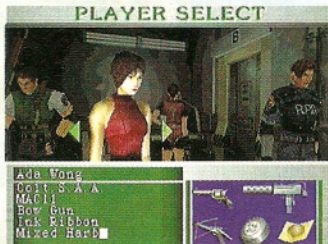
P.STATION

RESIDENT EVIL 2: DUAL SHOCK VERSION

Extreme Battle Game

Faça os seguintes truques no jogo original e no nível de dificuldade

Normal:



Extreme battle game: jogue o jogo duas vezes usando consecutivamente a informação salva de cada

personagem. Depois dos créditos finais e da tela do ranking do segundo jogo, uma nova tela vai aparecer dizendo: "You can play another scenario if you make a new save data." Salve a informação e, na tela de Load, selecione Arrange Data (Rookie Dara for Arrange Game) e carregue a informação denominada "???". Quando carregá-la, você poderá jogar um minigame secreto chamado Extreme Battle.

Níveis de dificuldade secretos e personagens no Extreme Battle

Game: cada vez que terminar o Extreme Battle game, um novo nível de dificuldade e um novo personagem vão estar disponíveis. Depois de jogar pela primeira vez, Ada e o nível 2 vão ficar disponíveis. Na segunda vez, Chris Redfield e o nível 3 vão estar disponíveis.

P.STATION

THEME HOSPITAL

Hospital vazio

Salve o jogo e recarregue quando o hospital ficar cheio. Todos os pacientes e o lixo vão desaparecer!

Sem ratos

Sem o hospital ficar cheio de ratos, ponha um vaso na frente do buraco.

Level Passwords:

8: X △ □ ○ △ ○ □ X

9: △ □ X △ ○ X △ □

10: ○ □ X △ □ X ○ □

11: △ ○ □ ○ △ □ ○ X

12: ○ □ X X □ ○ □ △

PC

DEATHTRAP DUNGEON

Códigos

Durante o jogo digite os seguintes passwords:

Elvis: vida ilimitada

Mmmungo: força

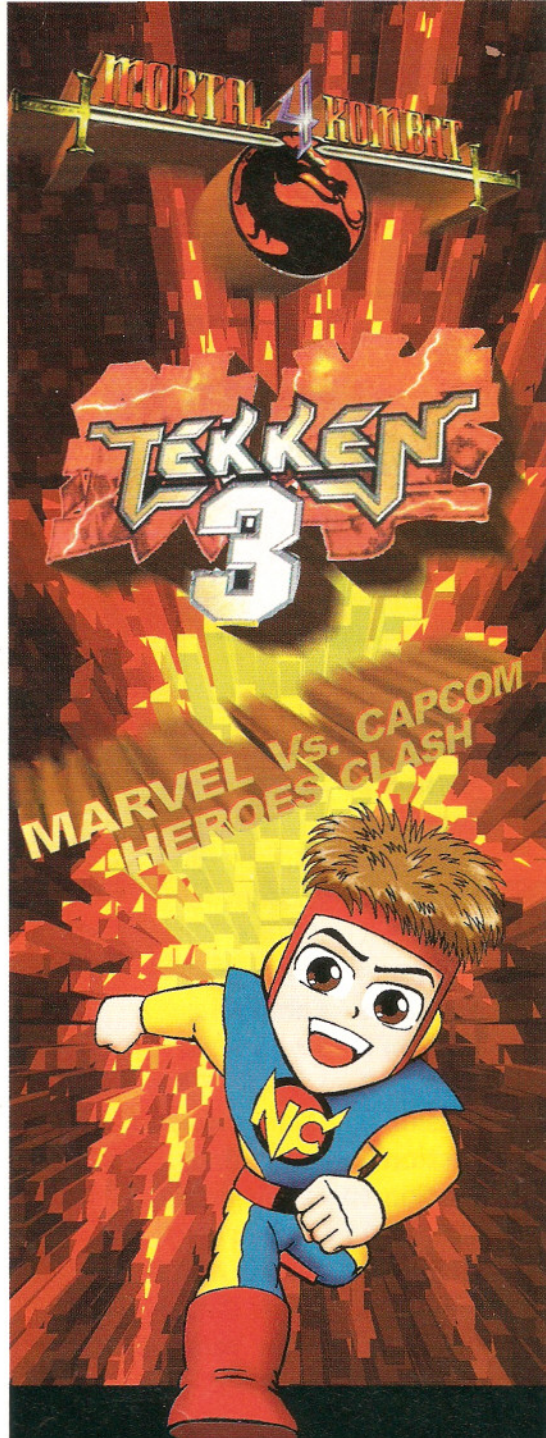
Billy: velocidade

Caffeine: 100 de energia

Tools: inventário completo

Seleção de fase

Durante o jogo, digite **Taxi** para acionar o código e use as teclas + e - para circular pelas fases.



- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil



games & arcades

Fone:(011) 6971-2457

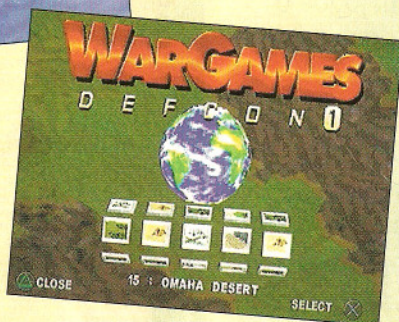
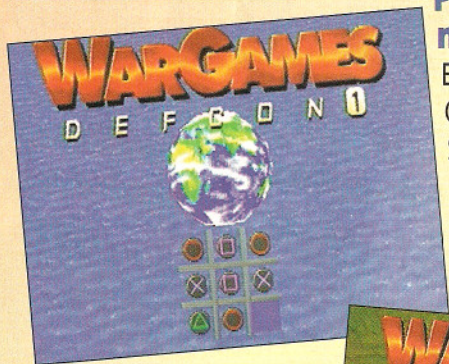
Fone/Fax:(011) 6959-1157

P.STATION

WARGAMES: DEFCON 1

Passwords das missões

Entre no menu de Options, selecione Select Mission e digite qualquer um dos passwords abaixo:



Norad Missions

Mission 2 - Czech Republic:

○ X ○ ○ X X ○ X ○

Mission 3 - Russian Urals:

X X ○ X X X ○ ○

Mission 4 - Cairo:

○ □ X ○ ○ △ ○ X □

Mission 5 - Cambodia:

△ X ! ○ X X □ △ !

Mission 6 - Swiss Alps:

□ ○ ○ ○ X X ○ X

Mission 7 - Libya:

□ X X X ○ ○ X □

Mission 8 - Channel Island:

○ ○ X □ □ △ □ □ ○

Mission 9 - Grenadines:

□ □ ○ △ ○ △ X △ △

Mission 10 - Louisiana:

X △ ○ □ ○ ○ X □

Mission 11 - China:

○ □ △ X □ △ △ □

Mission 12 - Saudi Arabia:

△ □ ○ X △ ○ ○ X □

Mission 13 - Artic Circle:

□ □ △ △ △ □ X △

Mission 14 - New York City:

X X ○ △ X △ □ X □

Mission 15 - Omaha:

○ □ ○ X □ X △ ○ X

W.O.P.R. Missions

Mission 2 - Florida Keys:

○ X ○ ○ X ○ X X ○

Mission 3 - Iran Jaya:

□ △ X △ X ○ □ X △

Mission 4 - New England:

X △ ○ X X ○ ○ △

Mission 5 - Russia:

○ ○ □ □ ○ X △ X X

Mission 6 - Brussels:

X ○ X △ △ □ ○ X △

Mission 7 - South Africa:

△ △ X X □ □ X X ○

Mission 8 - Hong Kong:

□ X ○ △ X X □ ○ △

Mission 9 - Mexico:

□ ○ △ △ X ○ X X ○

Mission 10 - Bering Strait:

X ○ □ △ ○ X □ X △

Mission 11 - Kremlin:

□ ○ X △ □ △ □ ○ ○

Mission 12 - Polynesia:

X ○ △ X ○ □ X ○ □

Mission 13 - Congo:

X ○ □ □ X X ○ X ○

Mission 14 - Washington D.C.:

○ △ ○ ○ △ □ X △ □

Mission 15 - Tokyo:

△ □ △ ○ X □ ○ ○ □

NINTENDO 64

WWF WARZONE

Diversos códigos e modos

Para usar os códigos, você precisa antes acessar o menu Basement Cheat, apertando L, R na tela Mode Select. Em seguida, você precisa vencer o Challenge Mode em solo ou Vs. Computer Mode. Você não pode lutar contra um oponente humano.

Modo Beans

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com qualquer um dos Headbangers.

Cabeção

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Bulldog ou Rock.

Lutadores tontos

Em Biographies, segure L e R ao mesmo tempo. Após 5 segundos, seu lutador vai ficar tonto.

Extra cold 1

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Steve Austin.

Extra cold 2

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Goldust.

Modo giant

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Ahmed.

Ladies night

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Shawn Michaels ou Triple H.

Novos carinhas

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Kane.

Sem bloqueio

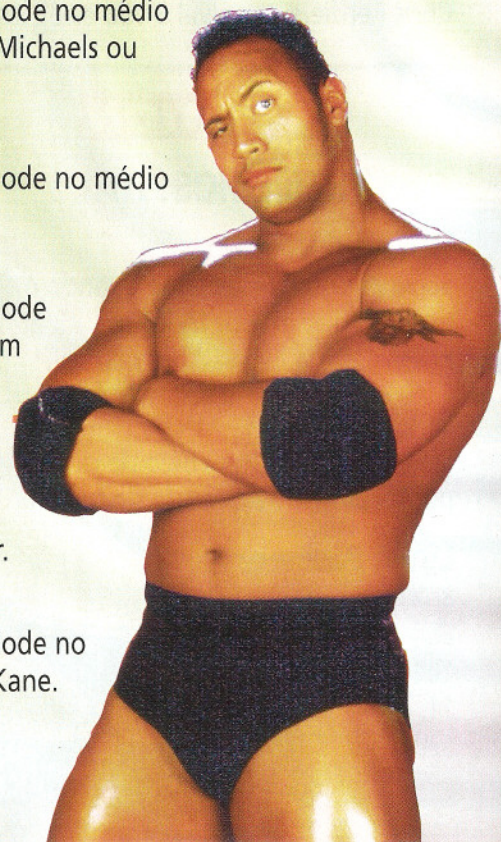
Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Shamrock.

Sem medidores

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Undertaker.

Modo Polished

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Kane.



Jogue com Dude Love e Cactus Jack

Vença o título mundial com Man Kind.

Jogue com Rattlesnake

Para jogar com esta versão maximizada de Steve Austin, lute com qualquer personagem até atingir 40 pontos de atribuições e termine o Challenge Mode no médio ou hard.

Jogue com Sue the Ring Girl

Vença o Challenge Mode no médio ou hard com Bret ou Owen Hart.

SNES

YOSHI'S ISLAND

Bonus games

Para jogar os Bonus Games a qualquer hora, segure Select e aperte X, X, Y, B, A na tela do mapa.

Um menu vai aparecer com todas as minibatalhas. Duas delas você pode jogar contra outra pessoa. Elas garantem 100 pontos em cada fase.



P.STATION

LODE RUNNER

Vidas infinitas

Pause o jogo e aperte simultaneamente Select e Δ

Turbo Speed

Na tela título, selecione Legend Returns e, no menu seguinte, leve o cursor até o Player 1 e aperte e segure R2 e aperte X.

Pular de fase

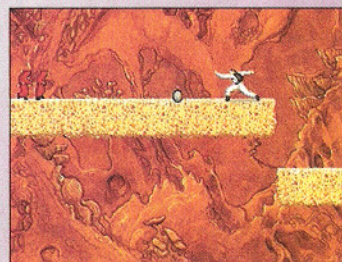
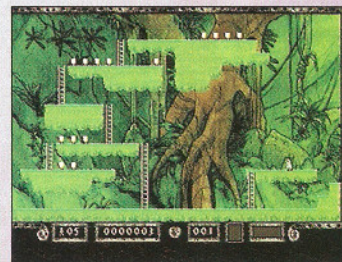
Aperte os seguintes botões durante o jogo sem que ele esteja pausado:

Pular para a fase seguinte: aperte e segure simultaneamente R2 e $\circ$

Voltar uma fase: aperte simultaneamente $\square$ e R2

Pular 15 fases: aperte simultaneamente R2 e Δ

Voltar 15 fases: aperte simultaneamente R2 e X



PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK

**PREÇOS
ESPECIAIS PARA
LOCADORAS**



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365





Por Marcelo Kamikaze

Uma das obras primas de Hideo Kojima finalmente chega ao P.Station. E, boa notícia, ficou melhor que o esperado. Com gráficos e som perfeitos e uma jogabilidade mais que original, *Metal Gear Solid* mostra toda a tradição da Konami em jogos de ação. Trata-se de um game de espionagem, em que você deve ser visto o menos possível.

Mas, na hora dos chefões, a ação rola solta. O clima militar foi fielmente reproduzido graças a um consultor que participou de exércitos mercenários. A história é o ponto forte, abordando assuntos como armas nucleares e experimentos genéticos. *Metal Gear Solid*, sem dúvida, concorre ao título de melhor jogo do ano!

METAL GEAR SOLID

P.STATION
KONAMI
ação

5

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

3 CDs
1 Jogador
Memory Card



Condições de qualificação

Dependendo do seu desempenho, você ganha itens especiais no final, como a Bandana, que confere munição infinita, e o Stealth, para ficar igual ao predador. A qualificação máxima é a Big Boss. Para obtê-la, deve-se preencher as seguintes condições: ser encontrado menos de 4 vezes, matar menos de 25 carinhas, sem continues, usar até um ration, ter tempo inferior a 3 horas e radar desligado. O uso de itens especiais diminui o rank.

COMANDOS

○ - soco / aciona C4 / bate na parede quando escostado nela
□ - agarra e enforca o inimigo / se combinado com o direcional arremessa o inimigo / usa arma
△ - visão de primeira pessoa (use L1 ou R1 para deslocar a visão para os lados/ visão da Nikita
X - agacha (use o direcional para rastejar) / levanta

Obs: usando Socom ou FA-MAS

aperte □ + X e mantenha o X pressionado para poder correr com a arma empunhada.
L1 - equipa ou retira itens
L2 - abre menu de itens
R1 - equipa ou retira armas
R2 - abre menu de armas
Select - usa transmissor ou recebe chamadas
Start - pausa

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Todos os itens do jogo



Timer Bomb

Bomba relógio. É uma armadilha dos inimigos.



Ketchup

Pode ser usado para escapar da prisão.



Rope (corda)

Usado na hora de descer a torre A.



Scarf (lenço)

Evita ser atacado pelos cães.



Key Card (cartão)

Abre portas do mesmo nível (ou menor).



Cardboard Box (caixa)

Permite se safar das câmeras.



Night Vision Goggle

Permite enxergar em locais pouco iluminados.



Thermal Goggle

Monta imagens conforme a temperatura dos objetos.



Gas Mask (máscara)

Pode-se agüentar por mais tempo os gases venenosos.



Body Armor (colete)

Diminui os danos causados por tiros.



Camera

Tira fotos. Gasta-se 2 blocos para armazená-las.



Ration (comida)

Recupera energia. Usa automático se equipado.



Medicine (remédio)

Cura gripe. Mas não abuse do frio.



Diazepam

Evita que suas mãos tremam.



PAL Key (chave PAL)

Usado para ativar ou desligar o Metal Gear.



Mine Detector

Detecta minas e objetos metálicos no mapa.



Cigarettes (cigarro)

Permite ver os raios infravermelhos. Faz mal.



Scope (binóculos)

Usado para ver locais distantes.

LEGENDA DOS MAPAS



Gun Camera (ataca quando alguém entra no raio de visão)



Camera (aciona alarme quando alguém entra no raio de visão)



Mina (podem ser recolhidas se rastejar)



Item (geralmente é suprimento, a não ser que tenha alguma inscrição tipo: "Socom (arma)". Isto é, neste caso o item é a arma em si e não as balas.



Porta (o número indica o nível do cartão para poder abri-la)



Escada (as inscrições indicam para onde elas levam)



Raio infravermelho (dispara alarme se for tocado)



Armadilha de buraco (morte instantânea)



Local que pode ser ultrapassado rastejando



Local que pode ser aberto usando bombas C4

Box de Armas



Bomba plástica C4

Bomba acionada por controle remoto.



Chaff Grenade

Inutiliza câmeras e equipamentos de radar.



Claymore (mina)

Explode ao detectar inimigos por perto.



Metralhadora FA-MAS

Tiros rápidos e automáticos.



Grenade (granada)

Explode 5 segundos após o pino ser retirado.



Nikita

Lançador de mísseis guiado por controle remoto.



Rifle PSG1

Arma de precisão para alvos distantes.



Socom

Pistola semiautomática com mira laser.



Stinger

Lançador de mísseis munido de marcador.



Stun Grenade

Causa um clarão e tonteia os inimigos.

MAPA GERAL DO JOGO

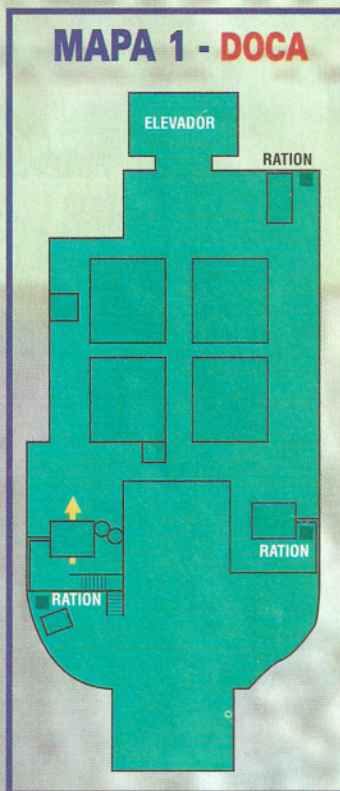


Nas páginas seguintes, você vai encontrar todos os mapas do jogo. Depois deles está o passo a passo do game, com fotos, que vai sempre remetê-lo de volta aos mapas. Se quiser, você pode vasculhar mais cada local. Mas, com o esquema proposto, você chega ao final do jogo.

Este esquema representa a ligação entre os todos mapas do jogo. Os números correspondem ao número de cada mapa grande. Por exemplo, o 1 é o mapa das docas, que tem ligação com o mapa 2 e assim por diante. Quando os mapas estão ligados na horizontal quer dizer que eles estão ligados por elevadores ou escadas.

**OBS: não estão computados neste mapa os sub-mapas de fase, como o 2A e o 2B, por exemplo (ver ao lado)*

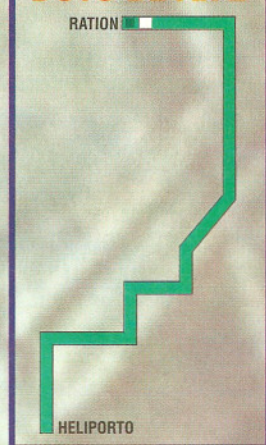
MAPA 1 - DOCA



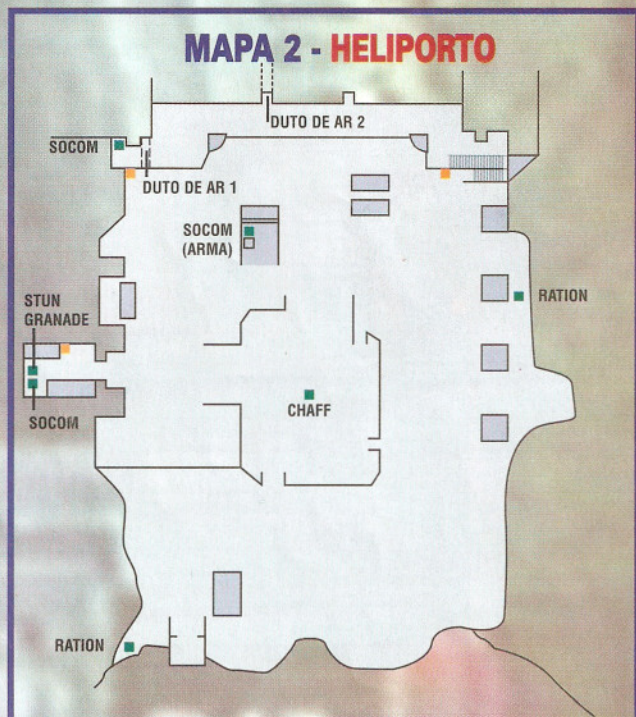
MAPA 2A DUTO DE AR 1

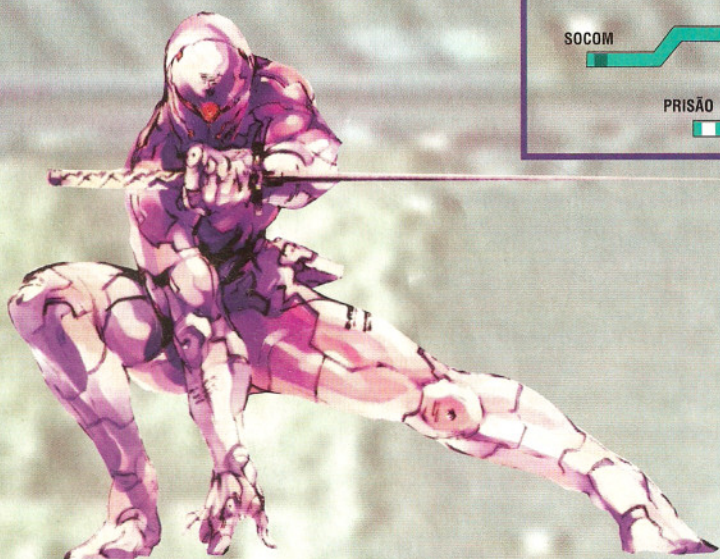


MAPA 2B DUTO DE AR 2

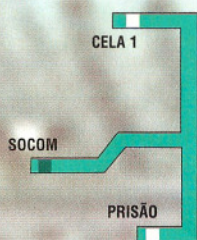


MAPA 2 - HELIPORTO

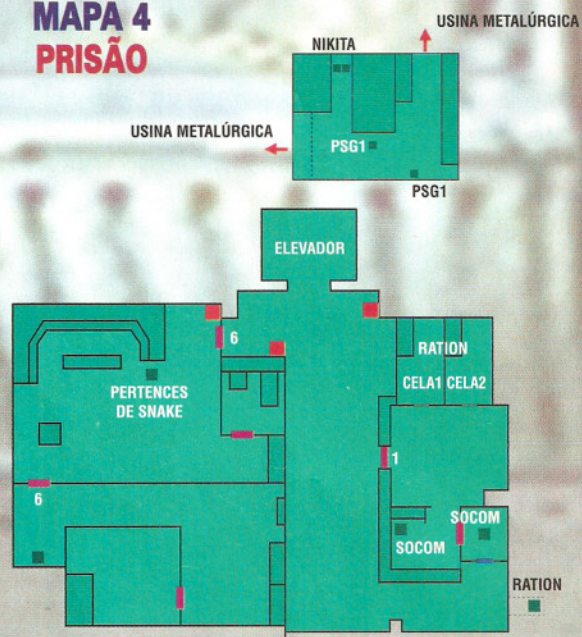




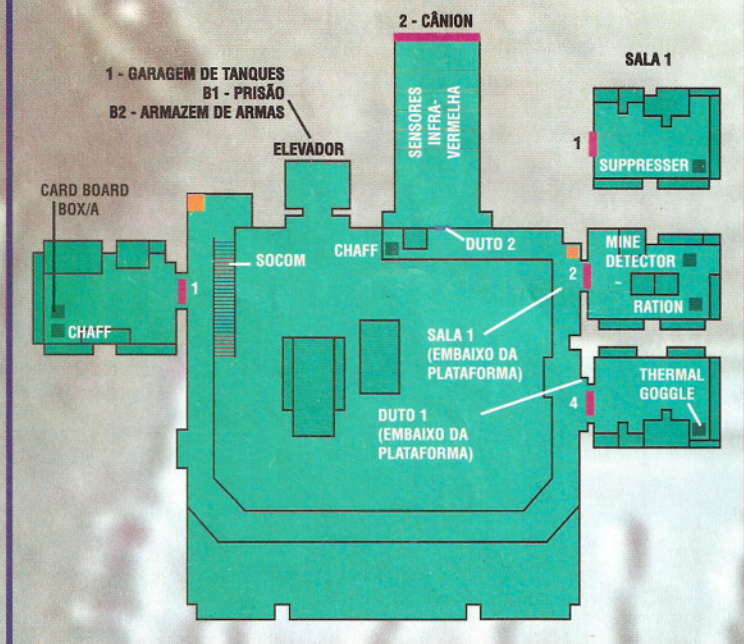
MAPA 4A **DUTO DE AR 3**



MAPA 4 **PRISÃO**



MAPA 3 - GARAGEM DE TANQUES

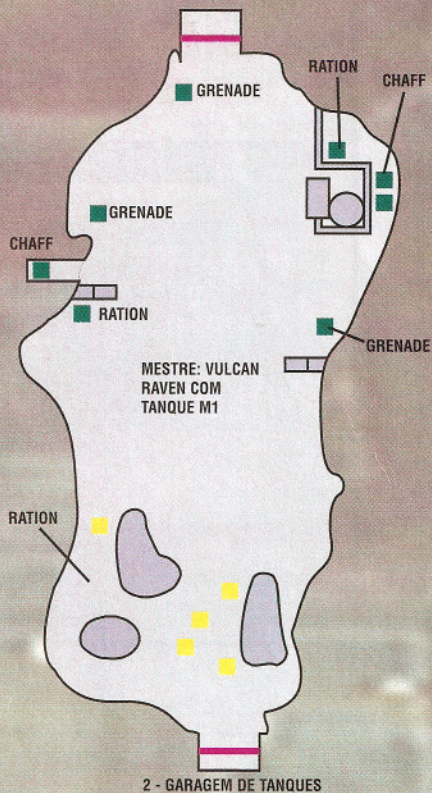


MAPA 5 **DEPÓSITO DE ARMAS**



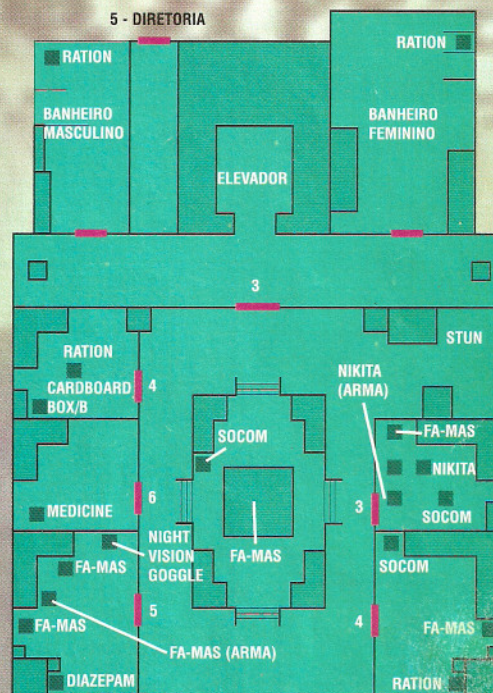
MAPA 6 - CÂNION

3 - DEPÓSITO DE MATERIAL RADIOATIVO - 1º ANDAR

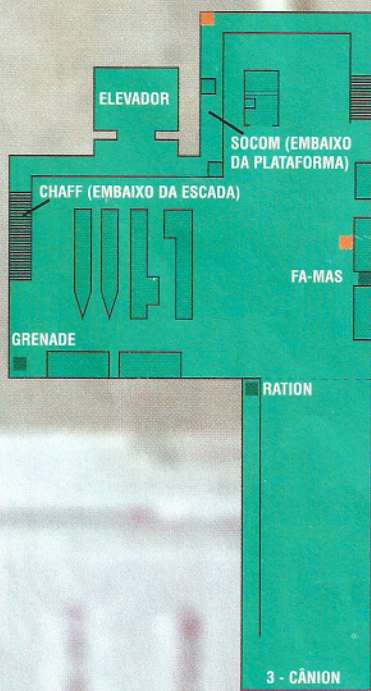


2 - GARAGEM DE TANQUES

MAPA 8 - DEPÓSITO DE MATERIAL RADIOATIVO 1º SUBSOLO

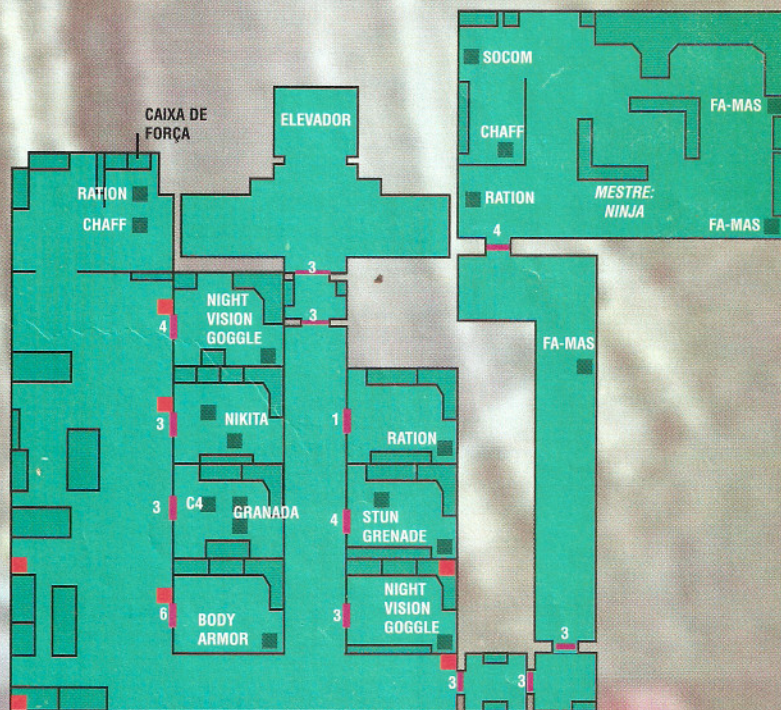


MAPA 7 DEPÓSITO DE MATERIAL RADIOATIVO



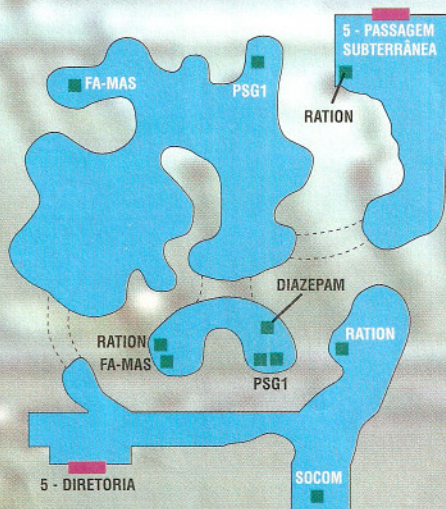
3 - CÂNION

MAPA 9 - DEPÓSITO DE MATERIAL RADIOATIVO 2º SUBSOLO

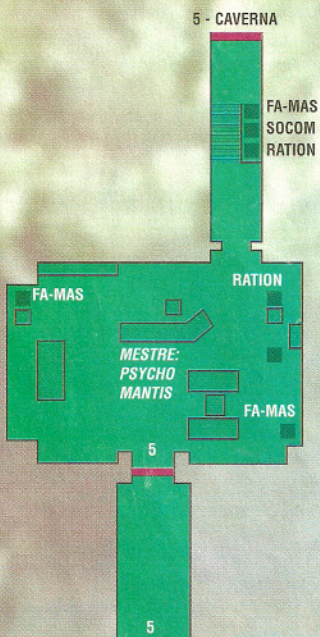


Continua

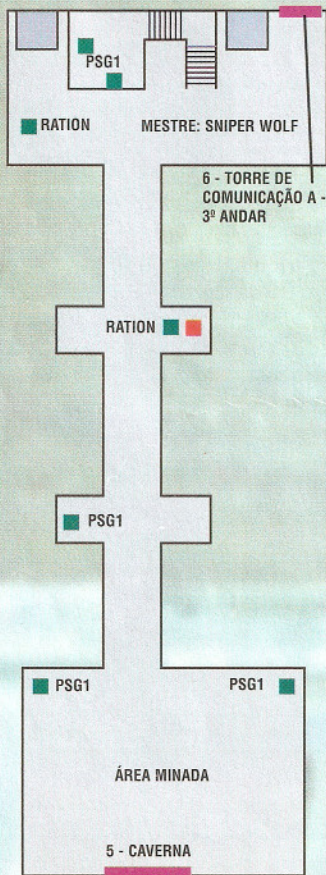
MAPA 11 - CAVERNA



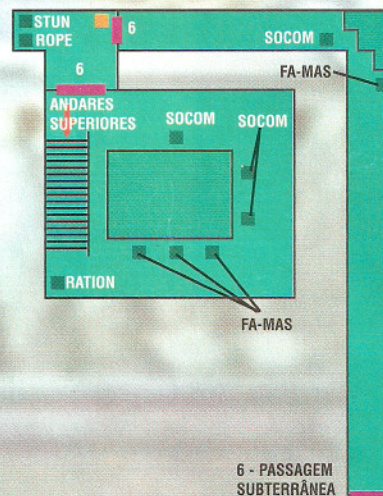
MAPA 10 - DIRETORIA



MAPA 12 - PASSAGEM SUBTERRÂNEA



MAPA 13 - TORRE DE COMUNICAÇÃO A - 3º SUBSOLO

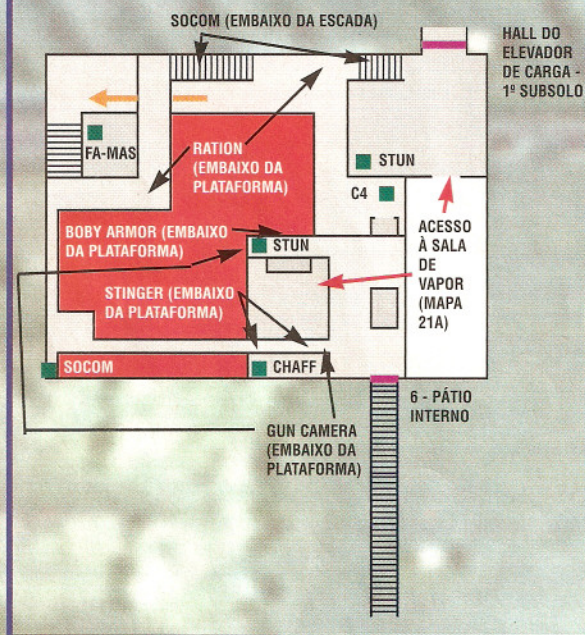


MAPA 14 - TORRE 9º ANDAR

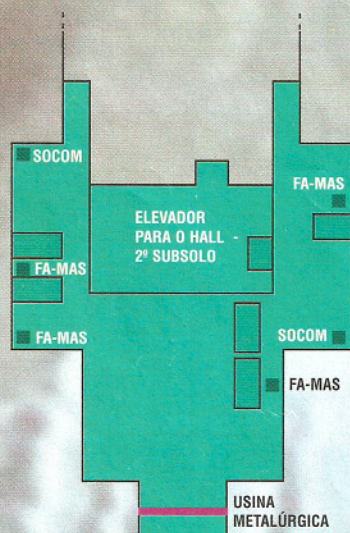


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

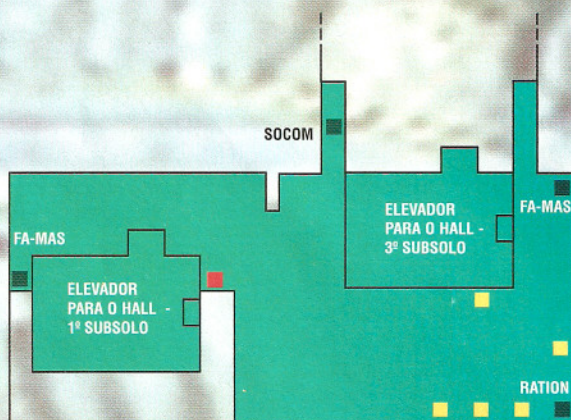
MAPA 21 - USINA METALÚRGICA



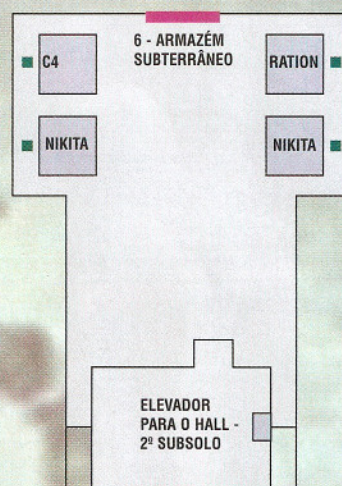
MAPA 22 - HALL DO ELEVADOR DE CARGA 1º SUBSOLO



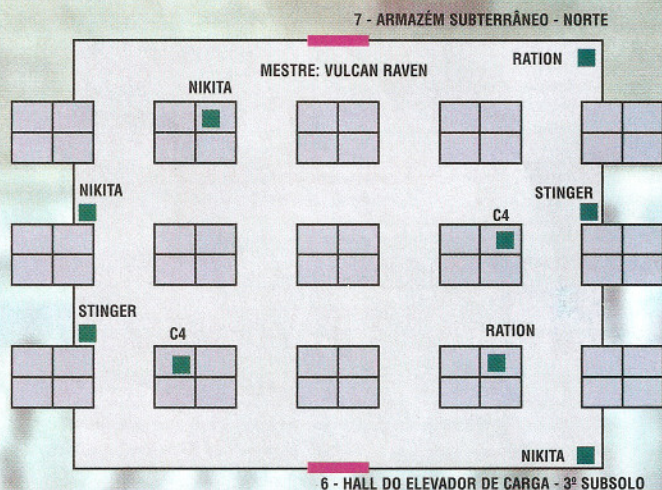
MAPA 23 - HALL DO ELEVADOR DE CARGA 2º SUBSOLO



MAPA 24 - HALL DO ELEVADOR DE CARGA 3º SUBSOLO

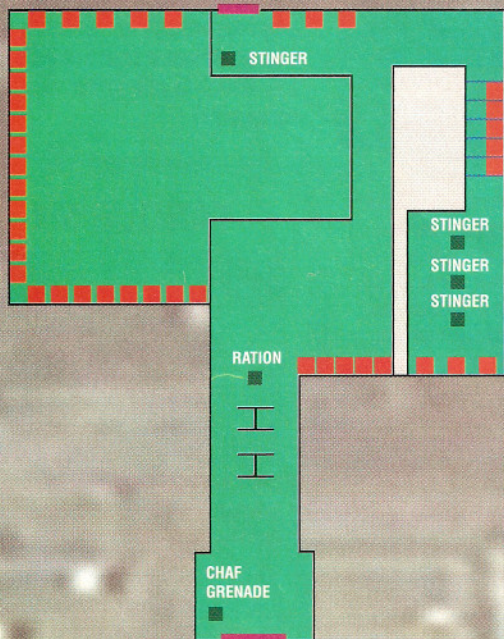


MAPA 25 - ARMAZÉM SUBTERRÂNEO



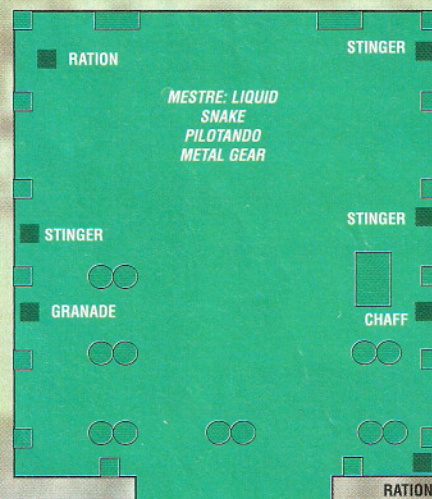
MAPA 26 - ARMAZÉM SUBTERRÂNEO - NORTE

7 - BASE SUBTERRÂNEA 1º ANDAR

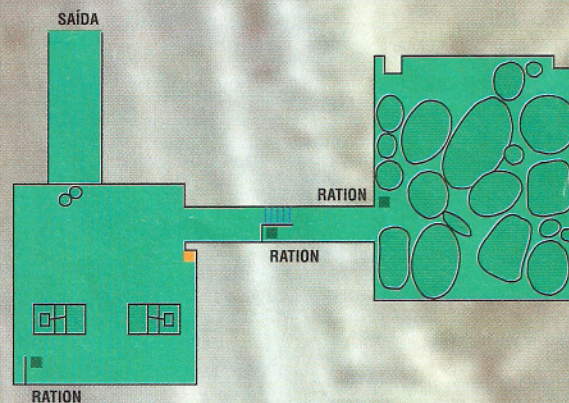


7 - BASE SUBTERRÂNEA 1º ANDAR

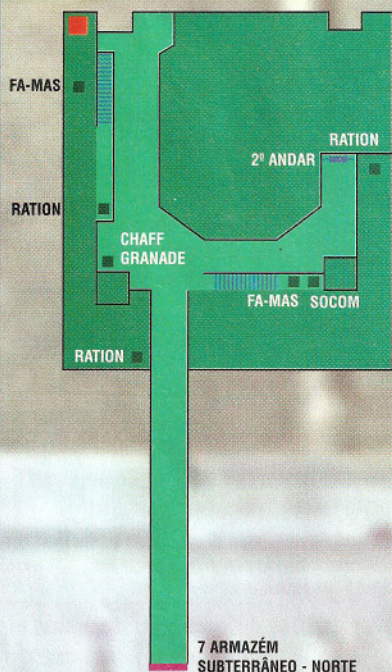
MAPA 29 - A BASE SUBTERRÂNEA VS METAL GEAR



MAPA 29 B - BASE SUBTERRÂNEA (APÓS DESTRUIR METAL GEAR)

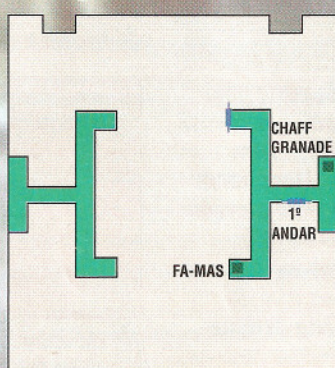


MAPA 27 - BASE SUBTERRÂNEO 1º ANDAR

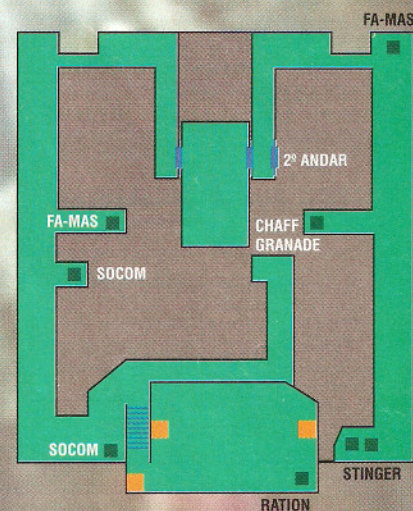


7 ARMAZÉM
SUBTERRÂNEO - NORTE

MAPA 28 - BASE SUBTERRÂNEO 2º ANDAR



MAPA 29 - BASE SUBTERRÂNEO 3º ANDAR

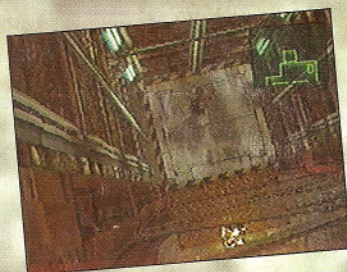


Continua

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID



Você começa nas docas (M1, Mapa 1*). Passe agachado pelos canos e siga. Fique atrás da empilhadeira até um soldado descer pelo elevador



Esperre ele virar de costas para você e entre no elevador. Ele o levará para o heliporto (M2)



Siga para o centro do heliporto e pegue o Chaff, desviando dos holofotes. Use-o para despistar as câmeras. No caminhão há uma pistola Socom, não deixe de pegá-la. Siga para o piso superior e entre no duto de ar (M2B). Ele dará na garagem de tanques (M3). Tem uma câmera logo na esquina

* A letra M seguida de um número entre parêntesis sempre se refere ao mapa do local que está sendo mencionado



Use o Chaff e aproveite para pegar o Thermal Goggle. Siga para o elevador (dica: aperte o botão duas vezes para que chegue na hora) e vá para o 1o. subsolo (M4). Suba pela escada e entre no duto (M4A) até encontrar a cela de Donald Anderson, diretor do DARPA



Ele fica logo após a solitária de Meryl, a soldado. De Donald, Solid recebe o cartão nível 1 e logo o diretor morre. Espere até a porta abrir e saia. Meryl vai tentar rendê-lo, mas logo aparecerão inimigos. São 5 grupos de 3 soldados



Atire pelo lado da porta para ficar bem mais fácil. Assim você evita as granadas também. Passado o perigo, Meryl toma seu caminho. Entre no elevador e siga para o piso B2 (M5). Aproveite para revelar todas as passagens secretas e vá de encontro a Revolver Octopus

REVOLVER OCTOPUS



Cole quantas bombas C4 puder no chão, bem rente à parede. Depois, persiga o chefe e, quando ele passar perto da C4, acione-a! Isso tira 30% de sua energia. Para acabar com ele, corra com a pistola empunhada e acerte tiros pelas costas. Atenção: não cole a C4 no meio da pista, se não a sala toda explodirá! Também não toque nos fios. Receba de Kenneth Baker o disco óptico, a PAL Key e o cartão 2. Ele também vai morrer, vítima de um suposto ataque cardíaco



Vá até a um lugar sem interferência (onde o radar funcione) e ligue para Meryl, na frequência 140.15. Siga para o elevador, vá para o andar da garagem (M3) e a porta para o cânion se abrirá



Se quiser pegue a silenciadora da Socom e o detector de minas



No caminho para o cânion há sensores infravermelhos. Use o

Thermal Goggle ou o cigarro para ver os raios e desvie deles. Entrando no cânion (M6), limpe a área pegando todas as minas. Você consegue pegá-las rastejando. Avance e Vulcan Raven e seus soldados irão atacá-lo pilotando um tanque M1

TANQUE M1



Use Chaffs para se aproximar do tanque e evitar os tiros do canhão principal



Fique rodeando o tanque para evitar os tiros de metralhadora e jogue granadas no soldado. Duas granadas dão conta de cada soldado

Detonando o M1 você conseguirá o cartão 3. Prossiga e vá para o depósito de material radioativo (M7). No 1o. andar, onde estão os mísseis, Solid Snake não pode usar arma de fogo. O negócio é ir para o elevador rápido, mas com cautela. Vá para o 1o. subsolo (M8) e pegue a Nikita. Volte para o elevador e desça mais um andar (M9). Esse lugar tem gases venenosos e o chão é eletrificado

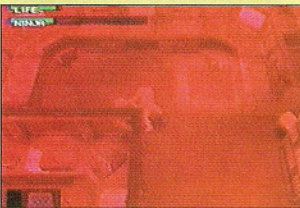


Use a Nikita e guie o míssil até a caixa de força para detoná-la. Se quiser, detone as metralhadoras. Mova-se para a sala de controle e enfrente Ninja

NINJA



Na primeira e segunda etapas, desvie de seus ataques e deslize um combo. Repita até entrar na etapa 3, onde ele usa seu disfarce para ficar invisível como o Predador



Use o Thermal Goggle e a visão em primeira pessoa para achar o Ninja facilmente. Depois, ele começa a desviar com teletransporte os seus golpes



Fique de costas para a parede e mande porrada. Na quinta e última etapa, ele fica com uma redoma de energia. Não tem problema: mande tiros e ponto final
Fale com o cientista Hal Emmerich e ganhe o cartão 4. Use o elevador e suba um andar (M8). Um dos soldados que fazem a ronda é a Meryl disfarçada. Encontre-a e entre em seu campo de visão. Ela vai fugir para o banheiro feminino e você vai atrás



Faça isso rápido para ver um demo em que você pega Meryl de calças curtas, ou melhor, sem as calças... Se tiver dificuldade em achá-la, monte guarda em frente ao banheiro feminino.

Uma hora ela aparece. Se quiser, visite todas as salas e fique bem armado. Agora que você tem o cartão 5, siga para a sala do diretor (M10), onde Solid Snake vai enfrentar Psycho Mantis. Se você tem um controle Dual Shock não deixe de ver o demo em que o chefe mostra o seu poder da mente. Deixe o controle em cima de uma mesa e veja o resultado...

PSYCHO MANTIS



A primeira coisa que Psycho Mantis faz é dominar Meryl. Use socos, agarrões ou a Stun Grenade para fazê-la ver estrelas. Agora é a vez do próprio. Coloque o controle na entrada 2 do console. Use a pistola ou a metralhadora FA-MAS para detoná-lo



Você pode desviar dos objetos que ele joga (há exceções) se deitar no chão. Quando ele sumir use o Thermal Goggle. O ataque do blecaute é só para tirar sua concentração. Uma hora, a Meryl é dominada de novo. Use outra vez uma Stun e depois acabe de vez com Psycho Mantis



Atravesse a caverna (M11), desviando dos cachorros, e reencontre Meryl. Dê um soco, uma gravata ou arremesse-a para deixá-la nervosa. Use a caixa e um dos filhotes vai "marcar seu terreno" nessa caixa... Assim, toda vez que usá-la os cachorros não

vão atacar. No início da passagem subterrânea (M12), a área é minada



Meryl pede para segui-la, mas você pode simplesmente ir rastejando. Sua amiga vai ser baleada por Sniper Wolf, a atiradora, e você deve derrotá-la



Para isso você tem de achar o rifle de precisão PSG1, que está no depósito de armas (M5). Cuidado, essa sala tem sensores infravermelhos. Volte para a passagem subterrânea e duela com Sniper Wolf

SNIPER WOLF



Use a Diazepam para parar o tremor de suas mãos. Mire bem em Sniper Wolf e acerte-a. São necessários movimentos rápidos e precisos. Caso tome um tiro, retire a arma, redirecione seu personagem e volte a entrar no modo de atirador. Assim é mais rápido que fazer os ajustes dentro do modo de atirador

Vá até o final do corredor e será preso pelos inimigos

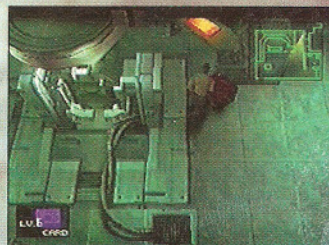


Depois do demo vem a hora da

tortura. Aperte o botão círculo continuamente para não perder energia. Se apertar Select, você se rende e a Meryl será executada. Não use joystick turbo para não se decepcionar... Dentro da prisão está Donald Anderson, o verdadeiro, pois o que você encontrou preso antes era um disfarce de Decoy Octopus, um dos integrantes da Fox Hound. Espere a ligação de Roy Campbell e de Naomi Hunter. Depois de o soldado ir ao banheiro, Dr. Emmerich aparece para dar itens para você: cartão 6, comida, lenço e ketchup. Fique debaixo da cama e faça o vigia perceber que você sumiu. Ele vai abrir a porta e procurar por todos os cantos.



Quando ele verificar debaixo da cama, saia, aplique uma gravata no cara e aperte o botão quadrado dez vezes para fazê-lo desmaiar.



Saia da prisão e pegue o seu equipamento na sala de tortura



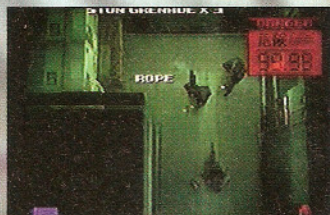
Abra o menu de item e jogue fora a Timer Bomb (bomba-relógio). Hora de continuar a missão. Vá para o local onde foi preso e abra a porta com o cartão, seguindo para a torre de comunicação A (M13). Há uma sala em que a câmera vai vê-lo

Continua

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID



Porém, se não quiser acumular mortes, passe limpo usando Stun Grenades



Pegue a Rope e suba as escadas



Use a Stun Grenade para despachar os inimigos que vêm de trás. Os da frente, arremesse-os todos. Use a Stun todas vez que os soldados forem alcançá-lo. Vá até o terraço (M16) e a torre será destruída por Liquid Snake



Vá ao parapeito com a Rope equipada e desça pela parede da torre A (M16A). Lá embaixo, se quiser abrir a porta, use uma C4 para descongelar a porta. Mas você deve seguir pelo corredor (M14) onde há três atiradores. Se quiser, pode matá-los com a PSG1

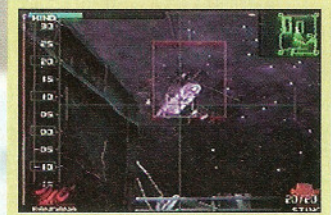


Na torre B (M14), pegue o lançador de mísseis Stinger, desça as escadas e note que as escadas para o térreo (M19) estão destruídas. Suba de novo para o 9º andar (M14) e encontre Dr. Emmerich. Solid Snake pede a ele que conserte o elevador enquanto derruba o helicóptero



Suba a torre usando Chaffs para confundir as metralhadoras. Enfrente Liquid Snake pilotando uma Hind D

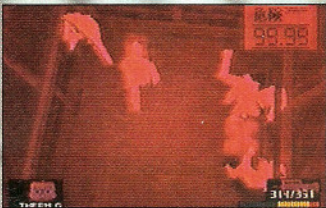
HIND D



Use o obstáculo para se livrar das rajadas de metralhadora. Fique num lugar seguro, esperando o helicóptero aparecer no visor. Atire e dê no pé para se esconder. Depois do primeiro míssil, Liquid

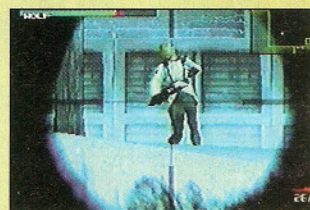
Snake faz uma movimentação diferente, diminuindo a altura e ficando fora do raio de ação do Stinger. Tente adivinhar o local em que ele vai surgir e dê um tiro certeiro. Não demore muito para marcar o inimigo, senão vai tomar tiro na boca

Saia do terraço (M18), volte pelas escadas até o 9º andar (M14) e pegue o elevador. Aperte o botão para o 1º andar e, depois da transmissão, aparecerão quatro soldados camuflados

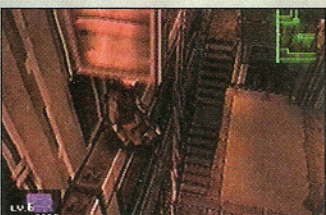


Ative o Thermal Goggle e acabe com eles com a metralhadora FA-MAS. Saindo da torre, pegue o caminho para o pátio interno. Use a Chaff para confundir as câmeras ou a Stinger, para acabá-las de vez. Siga pelo pátio (M20) e enfrente de novo Sniper Wolf

SNIPER WOLF



A estratégia básica não muda, mas agora ela tem mais espaço para percorrer. Tome cuidado quando ela passa por trás do morro, pois pode confundir-lo nessa hora utilizando-se de fintas. Tenha bastante tiros de PSG1 e Diazepam



Siga para a usina metalúrgica (M21). Encoste na parede e ande rente à ela. Agache-se quando o guincho vier. Vá para o elevador de carga (M22) e acione os comandos



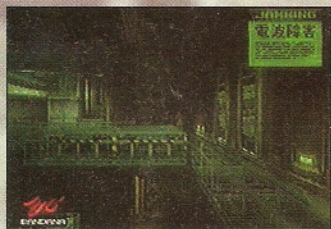
Três soldados irão aparecer, detone-os. No 2o. subsolo (M23), há uma área minada. Aproveite para repor seu estoque de Claymore. Aqui o ambiente começa a esfriar. Caso sua comida congele (aparece a inscrição frozen) equipe-a para descongelar. No armazém subterrâneo (M25) rola um confronto com Vulcan Raven

VULCAN RAVEN



Coloque minas em cada cruzamento e espere que Vulcan Raven se mate. Só não fique no raio de visão dele para não tomar tiros. Às vezes, as caixas empilhadas caem, revelando mais itens

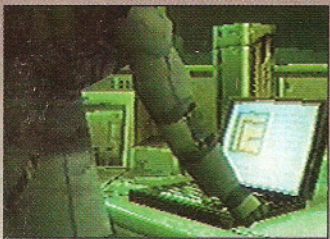
Receba o cartão 7 de Vulcan Raven e continue sua missão. Na base subterrânea (M27), suba até o terceiro andar (M29).



Quando o soldado dobrar a esquina, vá correndo para a sala de controle, onde Liquid Snake e Revolver Ocelot conversam. Snake é descoberto e deixa cair a PAL Key. Volte ao primeiro andar (M27) e acione o detector de minas. Se a PAL Key estiver na água, pegue-a. Caso contrário, ela estará dentro dos encanamentos



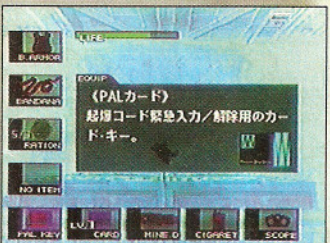
Espre o rato aparecer e use a caixa. O rato se espanta e deixa o item



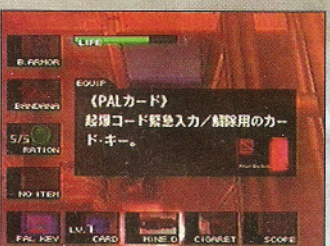
Volte à sala de controle (M29) e use a PAL Key no terminal da esquerda. Não esqueça de usar a Chaff para evitar as câmeras



Na volta, tome cuidado para não ser encontrado pelo soldado. Fique esperando na esquina e jogue-o de longe



Vá ao armazém subterrâneo (M25) e esfrie a PAL Key (não deixe equipado). Depois de dois minutos o item fica azul. Volte à sala de controle (M29) e use-o no terminal do meio



Agora devemos esquentar a PAL Key. Vá à sala de vapor (M21A), na usina (M21), para isso. Dois minutos depois, ele

ficará vermelho. Equipe-se dele para não esfriar e coloque-o no terminal da direita, na sala de controle (M29) para completar a missão. Snake, que deveria desativar Metal Gear, acaba liberando o código



A sala é trancada e um gás venenoso espalha-se pelo local. Use a máscara de gás, se tiver

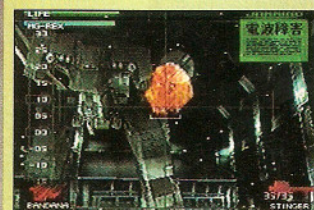


Contate Dr. Emmerich, na frequência 141.12 e espere o retorno da ligação



A porta se abrirá para Solid Snake e Liquid Snake ficarem cara a cara. Liquid toma posse do robô Metal Gear

METAL GEAR

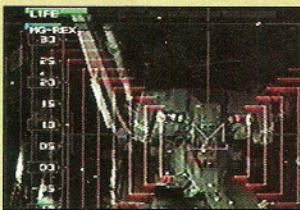


Na primeira parte, alterne o uso do Chaff e do Stinger (acerte no radar que fica no ombro esquerdo do robô) e não terá problemas



Na segunda parte, o esquema é

o mesmo, mas ele soltará mísseis mesmo durante a ação do Chaff. Basta correr para não ser atingido

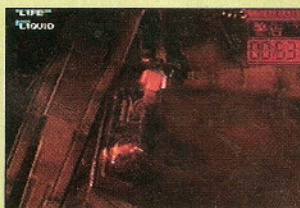


A outra dificuldade é mirar rápida e precisamente na cabine de Liquid Snake. Faça isso logo depois do terceiro míssil

LIQUID SNAKE



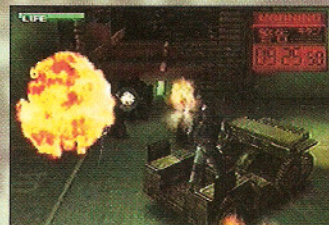
Agora rola um combate corpo a corpo. Fique de frente para seu irmão gêmeo e acerte o combo completo. Quando ele se agachar não complete o combo; fuja rápido para não tomar contra-ataque



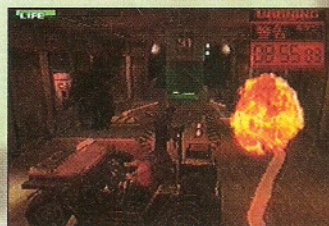
Na metade final de sua energia, Liquid Snake passa a aplicar golpes tipo encontrão, um movimento bem rápido. Se for jogado para fora da plataforma, ele vai pisar em suas mãos. Continue com a porrada e acabe com a raça dele



Reta final do game. Agora é hora de escapar. Vá para a garagem (M29B) e espere Meryl ligar o jipe



Depois de Meryl falar sua terceira frase, pule no carro, acerte os barris e exploda tudo



Na primeira guarita exploda os dois barris e siga



Na segunda, concentre-se em matar os soldados, um de cada vez. Depois rola uma perseguição de Liquid Snake. Use movimentos largos para acertá-lo. Na segunda parte, mire num ponto fixo, pois o local é estreito. Na terceira etapa, ele ataca de lado



Mire num ponto fixo (foto) também. Depois, volte a usar movimentos largos para tirar energia dele. No final do túnel, Liquid Snake também acaba vítima do vírus Foxdie



Meryl e Snake, ou melhor, David aproveitam o nascer do sol do Alasca para uma nova vida

FLASHBACK



Por Marcelo Kamikaze

O ano de 87 é lembrado como a época de ouro da Nintendo. Neste ano foram lançados clássicos como *The Legend of Zelda* e *Metroid*, que entraram para a história

Metal Gear foi lançado originalmente para os computadores MSX, febre no Brasil na segunda metade da década de 80. O jogo marcou a estréia de Hideo Kojima, que assina jogos como *Snatcher* e *Policenauts*, da Konami. **Metal**

NES

SNAKE'S REVENGE



Gear tem importância pela sua originalidade: o grande barato é esconder-se dos inimigos. Claro que, quando a cena exige, há ação que não acaba mais. Trata sempre de assuntos pesados, como a tecnologia militar, principalmente no que diz respeito a armas nucleares. O jogo foi lançado em 87 para MSX e Nes, sendo um dos jogos mais populares da época.

Solid Snake (1990), do MSX, é tido como um dos mais perfeitos para a plataforma. Foi a base para **Metal**

Gear Solid. Já **Solid Snake's Revenge** (Nes - 1990) foi uma continuação forçada, com mais elementos de ação, e não teve a participação de

Hideo. Mas o jogo foi o pontapé inicial para o nascimento de **Metal Gear Solid**. Vale a pena conhecer esses jogos.

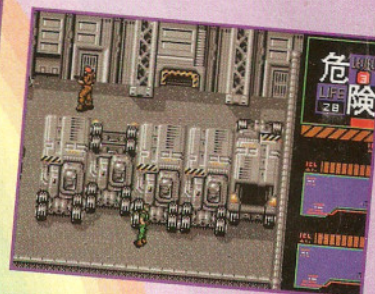
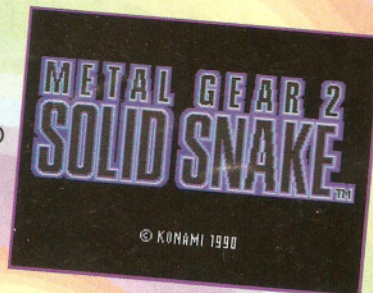
NES

METAL GEAR



MSX

SOLID SNAKE



MSX

METAL GEAR



GAME OVER



Entre um game e
outro detone um Nutry.

A barra de cereais e frutas 100% natural.

Rico em vitaminas e sais minerais.

Nutry dá a você energia pra passar à próxima fase.



VALE UMA
Jogada
PRÊMIO
Ao recortar seu Sports Card

OS ÚLTIMOS SERÃO...



www.sportsarcade.com.br

...OS ÚLTIMOS.



Todos os lançamentos de jogos de luta, esportes, Pinballs e Simuladores, compra por combos, desafios e uma galera fera em todos os tipos de games.

Venha para a Sports Arcade e prepare-se para muita ação!

(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Candido de Abreu

*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.